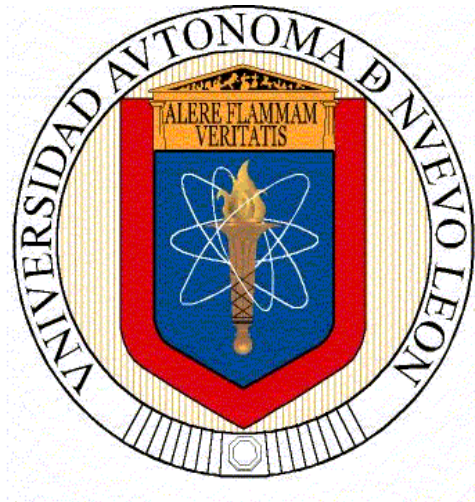


**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
FACULTAD DE ARQUITECTURA**



**DESARROLLO DE UNA POBLACIÓN CON ÍNDICES DE POBREZA, USANDO
ESTRATEGIAS BASADAS EN SISTEMAS COMPLEJOS**

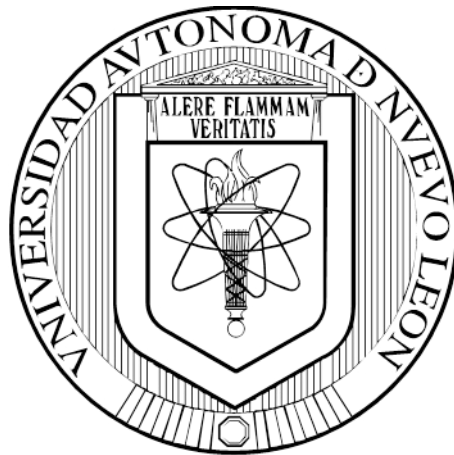
POR

LUZ MARCELA GARCÍA CAICEDO

**COMO REQUISITO PARCIAL PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRÍA EN CIENCIAS CON ORIENTACIÓN EN GESTIÓN E INNOVACIÓN
DEL DISEÑO**

SEPTIEMBRE 2017

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
FACULTAD DE ARQUITECTURA**



**DESARROLLO DE UNA POBLACIÓN CON ÍNDICES DE POBREZA, USANDO
ESTRATEGIAS BASADAS EN SISTEMAS COMPLEJOS**

POR

LUZ MARCELA GARCÍA CAICEDO

**COMO REQUISITO PARCIAL PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRÍA EN CIENCIAS CON ORIENTACIÓN EN GESTIÓN E INNOVACIÓN
DEL DISEÑO**

ASESOR DE TESIS

DRA. LILIANA BEATRIZ SOSA COMPEÁN

SEPTIEMBRE, 2017

ACEPTADOS

Aprobación de la Tesis:

Asesor de la Tesis

Secretario

Vocal

Jefe de la División de Estudios de Postgrado o

Secretario de Postgrado o

Subdirector de Estudios de Postgrado

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a el alma mater de la Uanl que abrió sus puertas del conocimiento para poder dar un paso más en mi carrera a través de esta maestría, y a su vez a la facultad que día a día otorga ayuda en promover dichos programas.

Agradezco a mi tutora de tesis la Dra. Liliana Sosa, porque hizo de este proceso una fase encantadora con la búsqueda siempre de llegar a la excelencia y cada día sumergirse a temas que iban más allá de mis experiencias presentes con iniciativa de ir más a fondo.

A cada uno de los profesores que a partir de sus enseñanzas aportaron un grano de arena en favor de la conclusión de este texto, a ellos también les digo gracias por su aporte.

De igual forma, a mi familia porque son mi soporte en cada etapa de mi vida y por supuesto esta no se escapa de ellos.

A cada una de las personas que siempre estuvieron y están en cada detalle, para superar cualquier meta propuesta, a ellos también les digo gracias porque sin sus vivencias, compañía, o cualquier aporte es bien recibido y me retroalimenta día a día para dar pasos asertivos.

Y, por último y no por ser menos importante, a Dios le doy toda mi gratitud porque sin su presencia en cada una de las palabras elaboradas en este texto, no sería posible

TABLA DE CONTENIDO

Capítulo

Página

I. INTRODUCCIÓN.....	11
CAPITULO 1. VISIÓN GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN	12
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
1.3 OBJETIVOS.....	12
1.3.1 OBJETIVO GENERAL.....	12
1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	13
1.4 JUSTIFICACIÓN	13
1.5 HIPOTESIS:.....	14
1.6 ALCANCES Y LIMITACIONES:	14
CAPITULO 2: MARCO TEÓRICO	16
ESQUEMA METODOLÓGICO	16
2.1 VARIABLE INDENDIENTE: SISTEMAS COMPLEJOS.....	16
2.1.1 DEPENDIENTE: Sistemas Complejos.....	16
i. ALMEIDA, MARIA DA CONCEICAO DE (Almeida, 2008). PARA COMPRENDER COMPLEJIDAD	17
ii. PRIGOGINE, Ilya (ILYA, 1996). EL TIEMPO Y EL DEVENIR.....	19
2.1.2 DEPENDIENTE: TEORÍA DE REDES	23
i. MAXIMINO, Aldana. (MAXIMINO, 2006)	23
ii. HEREDIA DOVAL, Daniel. REDES, SISTEMAS Y EVOLUCIÓN	28
iii. SOLÉ, Ricard. REDES COMPLEJAS.....	30
2.1.3 DEPENDIENTE: TEORÍA DE JUEGOS.....	35
i. Wright, Robert (WRIGHT, 2005). NADIE PIERDE. LA TEORÍA DE JUEGOS Y LA LÓGICA DEL DESTINO HUMANO	36
ii. SOTO, Antonio, VALENTE, María Rosa (SOTO & VALENTE, 2005). TEORÍA DE LOS JUEGOS: VIGENCIA Y LIMITACIONES.....	37
iii. STEVEN, Johnson. SISTEMAS EMERGENTES O QUE TIENEN EN COMÚN HORMIGAS, NEURONAS, CIUDADES Y SOFTWARE.	39
2.2 VARIABLE INDEPENDIENTE: DESARROLLO POBLACIONAL.....	48
2.2.1IMAGINARIOS URBANOS.....	48

i. COMPEÁN, Liliana Sosa. DISEÑO BASADO EN LOS SISTEMAS COMPLEJOS ADAPTATIVOS EL DISEÑO DE OBJETOS AUTORREFERENTES	48
ii. CASTORIADIS, Cornelius. EL IMAGINARIO SOCIAL INSTITUYENTE	50
iii. HIERNAUX, Daniel. DE LOS IMAGINARIOS A LAS PRÁCTICAS URBANAS: CONSTRUYENDO LA CIUDAD DE MAÑANA	53
2.2.2 PLANEACION COMUNICATIVA	60
i. GUTIÉRREZ CHAPARRO, Juan José. PLANEACIÓN EN SISTEMAS COMPLEJOS: EL ENFOQUE COMUNICATIVO EN LA FORMULACIÓN DE PLANES DE DESARROLLO URBANO	60
ii. HABERMAS, Patsy Healey. TEORÍA DE LA ACCIÓN COMUNICATIVA.....	63
iii. GIRALDO MARÍN, Lucero. MAGALY MEJÍA, Bibiana. ESTRATEGIAS COMUNICATIVAS PARA LA MOVILIZACIÓN SOCIAL EN PROCESOS DE PLANEACIÓN DEL DESARROLLO LOCAL ...	65
2.2.3 MATRICES SOCIALES.....	71
I. MANDOKI, Katya. PRÁCTICAS ESTÉTICAS E IDENTIDADES SOCIALES. DESARROLLO DE IDENTIDAD A PARTIR DE UNA MATRIZ	72
ii. COMPEÁN, Liliana Sosa. DISEÑO BASADO EN LOS SISTEMAS COMPLEJOS ADAPTATIVOS EL DISEÑO DE OBJETOS AUTORREFERENTES	72
2.3 INDENDIENTE: POBREZA URBANA	74
2.3.1 DEPENDIENTE: ASENTAMIENTOS IRREGULARES	75
i. CONEVAL. MEDICIÓN DE LA POBREZA EN MÉXICO Y EN LAS ENTIDADES FEDERATIVAS 2013. DATOS ESTADÍSTICOS CENSALES	75
ii. GARCÍA ORTEGA, Roberto. ASENTAMIENTOS IRREGULARES EN MONTERREY, 1970-2000. DIVORCIO ENTRE PLANEACIÓN Y GESTIÓN URBANA	81
2.3.2 PLANEACION URBANA	87
i. GRAVANO, Ariel. LA PROYECCIÓN DEL ENFOQUE ETNOGRÁFICO HACIA LA FACILITACIÓN ORGANIZACIONAL EN PROCESOS PARTICIPATIVOS DE PLANIFICACIÓN URBANA	87
ii. RODRÍGUEZ V, Juan Carlos. PLANIFICACIÓN URBANA EN PERSPECTIVA: UNA MIRADA A NUESTRA FORMACIÓN EN TEORÍA DE LA PLANIFICACIÓN URBANA	87
CAPITULO 3: METODOLOGÍA	93
3.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	93
3. 2 ENFOQUE CUANTITATIVO	94
3.2.1DISEÑO DEL INSTRUMENTO.....	94
3.2.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	95
3.2.3ANÁLISIS DE CONFIABILIDAD	99
3. 3 ENFOQUE CUALITATIVO	100

3.3.1DISEÑO DEL INSTRUMENTO.....	100
3.3.2POBLACIÓN Y MUESTRA	101
CAPITULO 4: RESULTADOS	101
4.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	101
4.2 RESULTADO CUANTITATIVOS.....	103
4.2.1 TABLA DE MEDIAS	103
4.2.2 Promedio por imaginarios colectivos.....	105
4.2.2.1. Liderazgo: A partir de la resolución de la encuesta los datos en relación a liderazgo desarrollado	105
4.2.2.2 Vínculos familiares	106
4.2.2.3 Gestión Municipal	107
4.2.2.4 Vinculación con vecinos	107
4.2.2.5 Imaginario de Pobreza	108
4.2.2.6 Correlaciones Altas y Bajas	109
4.2.2.7 Tabla con dos columnas de Crombach	111
4.3 RESULTADO CUALITATIVOS	113
4.3.1 Historias aplicadas en el grupo escolar Lic. Manuel Peña	114
4.3.2 Resultados.....	115
4.3.3 Historias aplicadas en el ISAR (Instituto Soledad Acevedo de los Reyes).....	120
4.3.4 Resultados.....	121
CAPITULO 5: CONCLUSIONES YPROPUESTAS	125
5.1 CONCLUSIONES.....	125
5.2 PROPUESTA	132
5.2.1DISEÑO DE LOS SISTEMAS COMPLEJOS	132
ANEXOS	140
1. Instrumento en blanco.....	140
2. Tabla de datos estadísticos para el SPSS.....	141
3. Reportaje Fotográfico del sector de estudio	142
4. Historias de las escuelas seleccionadas	149
4.1 Historias de grupo escolar Lic. Manuel Peña	149
4.2 Historias del ISAR (Instituto Soledad Acevedo de los Reyes).....	163
5. Modelo de gestión enfocado a la cultura corporativa y orientación al diseño	192

Generación de Conceptos	192
Estrategias de Diseño	194
Recursos	198
Implementación y resultados	200
Bibliografía	202

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Esquema Metodológico.....	16
Ilustración 2: Diferentes tipos de redes (Aldana, Redes Complejas, 2006).....	25
Ilustración 3 : La figura de la izquierda muestra una red aleatoria con topología de Poisson. La red de la derecha es la red Internet al nivel de ruteadores, la cual es una red con topología libre de escala. (Aldana, Redes Complejas, 2006).....	26
Ilustración 4: “Patrones de modelos en red. En la parte superior, del orden (red regular) al desorden (red aleatoria) pasando por medio de un mundo pequeño. En la parte inferior, topología de una red libre de escala y de una ley potencia asociada a la distribución de conexión”. (HEREDIA DOVAL, 2013).....	30
Ilustración 5: Modelo de Watts-Strogatz. Del orden al desorden. (SOLÉ, 2010).....	32
Ilustración 6: Matrices sociales en relación al Diseño complejo.....	74
Ilustración 7: Plano de Sector Morelos 1, Fuente Google Maps (año 2016).....	97
Ilustración 8: Condiciones físicas de la colonia Morelos.....	98
Ilustración 9: Condiciones físicas de la colonia Morelos.....	98
Ilustración 10: . Condiciones físicas de la colonia Morelos.....	99

Ilustración 11: Componentes de la matriz para el diseño complejo. Fuente: Sosa Campeán, L. B. (2012).....	103
Ilustración 12: Tabla de Medias. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas.....	104
Ilustración 13: Promedio de Imaginario Colectivo. Liderazgo. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas.....	105
Ilustración 14: Ilustración 14. Gráfica Vínculos familiares. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas.....	106
Ilustración 15. Gráfica Gestión municipal. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas.....	107
Ilustración16.Gráfica vínculos entre vecinos. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas.....	108
Ilustración 17. Gráfica Imaginario de Pobreza. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas.....	109
Ilustración 18 Correlaciones Altas. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas.....	110
Ilustración 19. Correlaciones Bajas. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas.....	111
Ilustración 20. Crombach. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas.....	112
Ilustración 21. Gráfica de edades encuetadas. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas.....	112
Ilustración 23. Gráfica de Genero encuestado. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas.....	113
Ilustración 24. comparativa de hallazgos de Escuela Lic. Manuel Peña Fuente: Elaboración propia a partir de las historias aplicadas.....	116
Ilustración 25. comparativa de hallazgos en porcentaje de Escuela Manuel Peña. Fuente: Elaboración propia a partir de las historias aplicadas.....	116
Ilustración 26-27. Condiciones físicas de Escuela Manuel Peña.....	118
Ilustración 28-29. Condiciones físicas de escuela primaria de Morelos 1.....	119

Ilustración 30. comparativa de los hallazgos de ISAR. Fuente: Elaboración propia a partir de las historias aplicadas.....	122
Ilustración 31. comparativa de hallazgos en porcentaje de ISAR. Fuente: Elaboración propia a partir de las historias aplicadas.....	122
Ilustración 32-33: Condiciones físicas del ISAR.....	123
Ilustración 34-35: Condiciones físicas del ISAR.....	124
Ilustración 36. Nodos de la Red en Morelos I. Fuente: Propia.....	134
Ilustración 37. Nodos de la Red en Morelos I. Fuente: Propia.....	135
Ilustración 38. Nodos de la Red en Morelos I, Conexiones. Fuente: Propia.....	135

I. INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia, el hombre ha evidenciado la necesidad de buscar alternativas para mejorar su desarrollo en la sociedad. La evolución de los procesos y estrategias, desde los vestigios remotos (culturas prehispánicas), la inserción de sistemas más asertivos, hasta la actualidad, buscan como enfoque principal el desarrollo en función a una sobrevivencia colectiva para cubrir las necesidades principales de la sociedad de forma más práctica, tomando en cuenta los diferentes agentes que interfieren como la pobreza entre otros.

Tomando como referencia la problemática antes expuesta, se ha desarrollado en la actualidad, una exploración a los sistemas de manera "Compleja" respondiendo a nuestros propios desafíos como sociedad, donde se perciben el estudio de las comunidades donde, las cuales presentan interacciones y/o vinculaciones que al transcurrir el tiempo van evolucionando y toman arraigo o son difíciles de erradicar. Por esto evidenciamos sociedades con imaginarios colectivos muy arraigados que los hace particulares.

El estudio de cada uno de los agentes a interactuar desde una perspectiva externa o interna, dependiendo del nivel de observación, hace que la sociedad sea compleja por su desarrollo y grado de cohesión, y permite obtener herramientas para la búsqueda de sociedades con más potencial en relación a las propias necesidades emitidas por los participantes.

En el presente escrito se desarrolla un estudio basado en los sistemas complejos tomando en cuenta su metodología aplicable a través de sus estrategias, solventando problemáticas, que en este caso particular se desarrollan en los centros urbanos manifestados a partir de la pobreza, y a partir de ellos, desarrollar directrices como base para ser utilizadas en las diferentes disciplinas que involucran el tema de manera sistemática y organizada.

CAPITULO 1. VISIÓN GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los actuales planteamientos de planificación Urbana, no abarcan en su totalidad el Desarrollo Humano en un ambiente para capacitarse y ser un ciudadano pleno, según las carencias y derechos sociales básicos lo cual es evidente en el aumento de la pobreza (CONEVAL con base en el MCS-ENIGH 2010, 2012 y 2014)

Se evidencian diversas gestiones en cuanto a la toma de decisiones en el ámbito económico, pero es insuficiente, ya que no se toman en cuenta aspectos relacionados a las matrices sociales e imaginarios colectivos.

Existen estrategias manifestadas en teorías relacionadas a los sistemas complejos, que están sub explotados y podrían responder a dichos problemas, como base para identificar patrones o diversos elementos que son de suma importancia para la intervención de las diversas disciplinas que intervienen en el desarrollo colectivo

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo los imaginarios colectivos ejercen influencia en los desarrollos urbanos?

¿Qué relación existe entre los componentes del sector en estudio y su interconexión para la evolución o desarrollo de sus participantes?

¿Los datos arrojados a través de los imaginarios urbanos a la matriz social de estudio, ejercerán de manera positiva al desarrollo urbano?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

Proponer una solución estratégica a partir de los sistemas complejos, a partir de los imaginarios colectivos para el desarrollo de una población con índices de pobreza

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Estudiar las condiciones de los asentamientos precarios urbanos, tomando como punto de partida las matrices sociales y los imaginarios colectivos, para responder a las necesidades reales de los usuarios en relación a la estructura social y física del sector de estudio.
2. Evaluar los imaginarios en correspondencia a la gestión pública en el sector de estudio y así generar una propuesta en relación a los mismos
3. Caracterizar la población de estudio como sistemas complejos, para proponer la metodología basada en los mismos, como estrategia de acción y organización del caso de estudio.

1.4 JUSTIFICACIÓN

Los cambios estratégicos de los recursos aplicados a través de decisiones basadas en el estudio de las matrices sociales y los imaginarios colectivos, puede cambiar la concepción de los asentamientos urbanos resolviendo las necesidades reales de la población y generar optimización en los recursos, sin menospreciar detalles de del sistema que interconectados unos con otros pueden ser relevantes para las estrategias de desarrollo a proponer. De allí radica la importancia de los diferentes estudios de las comunidades y la búsqueda de las necesidades reales que hacen las intervenciones más efectivas y trascendentales. .

Al evaluar y afrontar de manera efectiva, las diversas problemáticas basadas en una metodología estratégica de los sistemas complejos, los beneficios causarían gran impacto. Tomando en cuenta lo antes dicho, directamente los beneficiados ante dichos hallazgos son los habitantes de las ciudades y/o colonias que se intervengan, ya que de esta manera se estudian sus necesidades puntualizando sus necesidades reales para el desarrollo de propuestas con alcance a todos de manera general, a partir de las teorías

aplicadas de los sistemas complejos. Es importante destacar que a partir de la resolución de dichos problemas existen diferentes escenarios que se pueden beneficiar, como es el caso de la gestión que constantemente desarrolla planes para la mejora de sus ciudadanos.

La investigación siempre ha sido un aliado para los desarrollos potenciales de las economías en las naciones. Lastimosamente no se ha aprovechado al máximo, es por esto que al desarrollar estrategias basadas en un sistema que ha sido de alto impacto en diversos ámbitos y donde los cuales han dado resultados positivos, puede ser de gran atractivo para las políticas y su gestión, ya que de esta manera se pueden valer de su divulgación para promover las actividades en las cuales se está invirtiendo, y de manera consciente se evalúe un plan estratégico para poner en práctica y alcanzar las metas de desarrollo a corto, mediano y largo plazo, aunque no se vean los resultados de manera inmediata en su gestión.

1.5 HIPOTESIS:

La evaluación de los desarrollos poblacionales, basados en el estudio a profundidad de las matrices sociales como sistemas complejos y los imaginarios colectivos el procesador de información de estos sistemas sociales, y a su vez, la aplicación de una metodología estratégica basada en los sistemas estos mismos, harán posible que, en zonas con pobreza de las ciudades, se reduzcan los diversos problemas internos, y a su vez, los que constituyen a la ciudad que los alberga.

1.6 ALCANCES Y LIMITACIONES:

Los datos para la investigación serán recopilados en el sector de Morelos I, Montemorelos, Nuevo León; debido a sus características particulares que manifiestan los índices de pobreza reflejados en la comunidad y que son objeto de estudio para este tema.

Los participantes serán miembros de la comunidad, con diversos enfoques según su participación dentro de la colonia. La investigación se hará en un tiempo determinado de dos años (enero 2015 – diciembre 2016).

Se exponen los alcances a partir de las variables a considerar:

Sistemas complejos: A partir de los datos obtenidos del sector de estudio, mediante los imaginarios urbanos, se pretende caracterizar la población usando discursos basados en la teoría de redes aplicables a la matriz social existente.

Desarrollo Poblacional: Al evaluar la gestión que se ha desarrollado en el sector de estudio, se pretende reconocer si las condiciones han sido atendidas de manera efectiva por el sector público, a través de las vivencias e imaginarios colectivos que se puedan evidenciar; y de esta manera lograr a través de las teorías de los sistemas complejos, estrategias para la consolidación de mejoras sistemáticas para la población.

Pobreza urbana: Se pretende tomar los indicadores de pobreza según datos extraídos del INEGI, para caracterizar el sector de estudio, y reconocer las necesidades principales que se evidencian, tomándolas como antecedente para la aplicación de las estrategias basadas en los sistemas complejos, y de esta forma, atacarlas de manera puntual.

CAPITULO 2: MARCO TEÓRICO

ESQUEMA METODOLÓGICO



Ilustración 1. Esquema Metodológico. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas.

2.1 VARIABLE INDEPENDIENTE: SISTEMAS COMPLEJOS

2.1.1 DEPENDIENTE: Sistemas Complejos

Enfoque u Objetivo del punto: Reconocer los sistemas complejos como medio organizativo urbano, explorando las diversas posturas en relación a ello, y reconociendo la necesidad de vivenciar la complejidad de de los asentamientos urbanos como un todo, con sus interacciones y desarrollo de manera general, generando de esta manera un propuesta basado en dichos hallazgos y en sus teorías

particulares de Almeida María de forma práctica para la comprensión de los sistemas complejos, Prigogine como uno de los máximos exponentes de las teorías de la complejidad, asentando bases para los investigadores futuros.

i. ALMEIDA, MARIA DA CONCEICAO DE (Almeida, 2008). PARA COMPRENDER COMPLEJIDAD

La autora Almeida, introduce un enfoque a través de los trabajos de Edgar Morín, desde el origen de los sistemas complejos, generado como una ciencia nueva del saber, la cual está llena de duplicidad entre lo tangible y un nuevo paradigma que hace eco entre las diversas bifurcaciones de la ciencia, rompiendo paradigmas y a su vez, creando uno nuevo. Inicialmente la representación del mundo hasta el S. XVII, y la aceptación de las teorías, era basada en la búsqueda de las mismas de manera lineal, y con enfoque sobre las ellas, teniendo grandes problemas por las épocas en que se desarrollaban, siendo morosa la divulgación y aceptación de las teorías expuestas. Ilya Prigogine declara en Prigogine, *Ciência, razão e paixão*, op. cit., p. 16, “En nuestra era, y eso será más verdadero en el futuro, las cosas están cambiando a una velocidad jamás vista. Cuarenta años atrás, el número de científicos interesados en la física del estado sólido y en la tecnología de la información no pasaba de unas pocas centenas. Era una “fluctuación”, cuando se comparaba a las ciencias como un todo. Hoy, esas disciplinas se volvieron tan importantes que tienen consecuencias decisivas para la historia de la humanidad”.

Edgar Morín, a su vez, hace referencia a la turbulencia de ideas, que implica el ser humano al estar comprometido en el conocimiento que produce, dando progreso a la cibernética y ciencias cognitivas diversas. El manejo de dichas ideas y como, a pesar de ser diferentes disciplinas de la ciencia, ha logrado hacerlas comunicar entre sí; esto fue un desafío que se originó en el pensamiento complejo.

“En la época contemporánea, el pensamiento complejo comienza su desarrollo en la confluencia de dos revoluciones científicas.

La primera revolución introduce la incertidumbre con la termodinámica, la física cuántica y la física cósmica. Esa revolución científica desencadenó las reflexiones epistemológicas de Popper, Kuhn, Holton, Lakátos, Feyerabend, que mostraron que la ciencia no era la certeza, sino la hipótesis; que una teoría probada no lo era en definitiva y se mantenía “falsificable”; que existía lo no-científico (postulados, paradigmas, themata) en el seno de la propia ciencia. La segunda revolución científica, más reciente, aún sin ser detectada, es la revolución sistemática en las ciencias de la Tierra y la ciencia ecológica. Esta no encontró todavía su prolongamiento epistemológico (que mis propios trabajos anuncian)” (MOIGNE, 2003)

Las nociones constituidas en posibilidades, la irreversibilidad, el indeterminismo, son las bases para nuestro tiempo, a su vez, la inestabilidad y la incertidumbre, requiere que se hagan apuestas en favor a la creatividad a lo largo de la diversidad de la naturaleza. Morín usa como herramientas para derrocar dichas teorías, la migración conceptual y la construcción de metáforas, lo cual permite ampliar los conceptos de diversas disciplinas y a su vez reconecta el hombre con el mundo, creando los fundamentos de una ciencia nueva, interconectando el mundo de la materialidad con algunas topologías imaginarias; logrando un método capaz de dialogar y convivir con la incertidumbre, no alejándose de lo pragmático pero tampoco sometiéndolo a un protocolo normativo. Dicho método, Morín no genera reglas, al contrario, hace que el investigador busque sus propios caminos; “El programa es construido por una secuencia preestablecida de acciones encadenadas y accionadas por un signo o señal. La estrategia se produce durante la acción, modificando, conforme al surgimiento de los acontecimientos o a la recepción de la información, la conducta deseada” (MORIN, 1999). La complejidad se puede resumir como “un desafío que la mente puede y debe rebasar”.

ii. PRIGOGINE, Ilya (ILYA, 1996). EL TIEMPO Y EL DEVENIR

Las diversas líneas científicas, desarrollan numerosos estudios en relación a los problemas similares, que están sustentadas de significación de un contexto social imperante. En dicha búsqueda ha surgido la teoría de la no linealidad, irreversibilidad, caos, o como algunos científicos prefieren llamar, el nuevo paradigma de la complejidad. La no linealidad está presente en toda la naturaleza, y no como se pensaba en épocas pasadas, donde se creía que las manifestaciones no lineales eran la excepción de la regla.

A partir de esta premisa, el autor Prigogine y sus colaboradores han desarrollado las siguientes posturas:

- Cuestionamiento de Algunos Presupuestos del Paradigma Clásico de la Ciencia:

La ciencia clásica privilegiaba el orden, el determinismo, la regularidad, la legalidad, la estabilidad y previsibilidad de la naturaleza era su búsqueda general, definiendo las leyes naturales como conservadores, reversibles y deterministas. El ideal de la ciencia clásica se encarnó en las trayectorias que las contempla por un instante y se mantiene por la eternidad. Sin embargo, hoy se sabe que "el mundo reversible es solo un caso particular de la realidad" (PRIGOGINE, El tiempo y el devenir, 1996)

- Incorporación de la Irreversibilidad y la No-linealidad como Constituyentes Intrínsecos de la Realidad

Durante mucho tiempo los científicos pensaron que las leyes fundamentales de la física permitían deducir que los sistemas deben llegar al equilibrio termodinámico, y que el proceso de evolución biológica era una excepción a la regla. "En este fin de siglo, somos cada vez más los que estimamos que las leyes fundamentales son irreversibles y aleatorias, mientras que las leyes determinísticas y reversibles, de las que no discutimos su existencia, no se aplican más que a situaciones límite: procesos "ejemplares" en el sentido en el que lo son los cuentos simplificados que les

presentamos a los niños antes de confrontarlos con problemas reales." (PRIGOGINE, El tiempo y el devenir, 1996)

- El Carácter Evolutivo y Creativo de la Realidad

Durante las últimas décadas se ha abierto un concepto nuevo: la noción de inestabilidad asociada a la de "caos. El caos siempre es consecuencia de inestabilidades que introducen aspectos nuevos esenciales. "La vida sólo es posible en un universo alejado del equilibrio." (PRIGOGINE, El fin de las certidumbres, 1996). A través de los procesos irreversibles la ciencia hoy entiende de manera diferente la naturaleza, comprendiendo a los seres que conforman el mundo con características propias donde son imposibles de predecir y controlar debido a su innovación y evolución constante. Prigogine declaró que las leyes de la naturaleza evolucionan también y no hay un patrón dado desde el origen, por el contrario, siguen su curso o línea evolutiva. Es muy claro que al transcurrir el tiempo siempre aparecen situaciones inesperadas, amplificaciones, fluctuaciones y demás que obligan a emerger nuevas leyes. "Las raíces de lo biológico se hunden en la materia mucho antes de lo que hubiera podido imaginarse". (PRIGOGINE, El tiempo y el devenir, 1996). Sumado a esto las características o propiedades de la evolución como la irreversibilidad o la creación de un orden a partir de fluctuaciones, el papel del pasado en estas o como se denomina historicidad cuya continuidad de bifurcaciones se manifiestan en una estructura, forman parte de los sistemas alejados del equilibrio.

- El Carácter Constructivo y de la Riqueza Informativa de los Sistemas Complejos

A partir de los estudios de Prigogine se pudo establecer el papel constructivista de dichos fenómenos y su importancia. Gracias a dichos hallazgos como estructuras disipativas en 1977 Prigogine recibe el premio Nobel donde se establecen dichas estructuras con comportamientos espontáneos. Estos sistemas al mantener distancia ante el equilibrio pueden aparecer órdenes nuevos, que presenta estructuras con niveles elevados de cooperación desde el nivel de observación molecular. En la actualidad observamos dicho fenómeno en los elementos de la naturaleza con

características sumamente ricas ya que presentan de acuerdo a las circunstancias o periodos del tiempo rupturas espontaneas de homogeneidad espacial o evoluciones a niveles más complejos. "La materia en equilibrio es ciega, mientras que muy alejada del equilibrio, detecta las minúsculas diferencias, que son esenciales para la construcción de sistemas altamente coherentes y complejos. Se les reconoce una cierta autonomía, que permite hablar de fenómenos de autoorganización." (PRIGOGINE, El tiempo y el devenir, 1996)

- Necesidad de un Nuevo Bagaje Conceptual Teórico y Metodológico

Para poder interpretar y digerir perfectamente esta nueva visión de percibir el cosmos se hace necesario un lenguaje acorde a dichas directrices y poder de esta manera interpretar de forma asertiva dicha cosmovisión. "Nociones como las de inestabilidad, sensibilidad a las condiciones iniciales, bifurcaciones, fluctuaciones, turbulencias, sistemas alejados del equilibrio, auto-organización, estructuras disipativas," entre otros. (PRIGOGINE, El tiempo y el devenir, 1996). A partir de dichos lenguajes se hace necesaria fórmulas matemáticas propias para sustento de las teorías y un cambio a las situaciones individuales como trayectorias, funciones de onda entre otros.

- Interdisciplinariedad del Nuevo Objeto Epistemológico

A través de la integración interdisciplinar donde se derrumban las barreras existentes entre la ciencia y la filosofía la comunicación puede permear soluciones ante interrogantes que han surgido en la historia y que se hace imposible responder por enfrentamientos entre las partes involucrada, truncando de esta manera el desarrollo. Esta nueva temática, erradica las fronteras entre las disciplinas científicas ya que, al ser una ciencia de la naturaleza global de los sistemas, se detiene la súper-especialización que anteriormente era tan necesaria en la ciencia y se reúnen intelectuales de diferentes campos que anteriormente estaban separados.

“La física de hoy no niega el tiempo; es más, reconoce el tiempo irreversible de las evoluciones hacia el equilibrio, el tiempo bifurcante de las evoluciones por inestabilidad y hasta el tiempo microscópico que manifiesta la indeterminación de las evoluciones físicas y microscópicas”. (PRIGOGINE, El tiempo y el devenir, 1996)

- Universo Participativo: Sujeto como Espectador y Actor

Para la ciencia clásica el observador recreaba un dominio sobre el objeto estudiado mientras que la física cuántica indica que es imposible esto por el contrario, se hace necesaria la participación donde se infiere la observación desde el exterior no es aceptable. Prigogine expone al tratar el tema de sistemas complejos y su interacción entre los seres que lo conforman visualizados “desde lo alto” es incorrecto. A su vez nos habla del reencantamiento de la naturaleza: sostiene que, “siendo seres temporales y espontáneamente creados, formamos parte integral del movimiento temporal y espontáneamente organizado de la naturaleza, en vez de ser un accidente poco probable”. (PRIGOGINE, El tiempo y el devenir, 1996)

- Fin de las Certidumbres de la Ciencia Clásica

En el pasado la física indicaba que el conocimiento era capaz de predecir teniendo como punto final la certidumbre, pero en la actualidad se entiende que es impredecible debido a la naturaleza y se desconocen los caminos de la misma, es decir la parte accidental es irreducible, donde los sistemas poseen una naturaleza probabilística fundamentalmente. La visión del cosmos de Prigogine, el futuro no puede estar concluyente porque está sometido al azar, a las fluctuaciones, a las bifurcaciones y amplificaciones. Este principio sustenta un nuevo "principio de incertidumbre," que manifiesta que “más allá de cierto umbral de complejidad, los sistemas siguen rumbos imprevisibles. Es nuestra acción la que construye el futuro y tenemos una responsabilidad a asumir”. (PRIGOGINE, El tiempo y el devenir, 1996). Tomando en cuenta dicha premisa se concluye que en el mundo en que vivimos de cierta manera es peligroso por la incertidumbre que le acompaña, es por esto que resulta difícil tener

una confianza ciega, pero a su vez resultan oportunidades que pueden hacer que ejercitemos nuestra participación a través de una acción responsable y meritoria.

- Ciencia Abierta, Que Posibilite la Ampliación de la Racionalidad Científica

A partir del fenómeno de la complejidad, las ciencias han roto las cadenas del discurso cerrado o racional, de esta manera se abren a lo imprevisto donde existe un diálogo con la naturaleza envolvente donde se exploran más posibilidades no condicionadas a una mirada teórica, en un mundo totalmente abierto que nos pertenece y que progresivamente nos hacemos partícipes en la construcción del mismo. "La actividad humana, creativa e innovadora, no es ajena a la naturaleza" (PRIGOGINE, El tiempo y el devenir, 1996).

2.1.2 DEPENDIENTE: TEORÍA DE REDES

Enfoque u Objetivo del punto: Apoyar a través del estudio de la teoría mencionada una direccional de apoyo a la metodología de diseño basado en sistemas complejos, tomando en cuenta la interacción de los diversos nodos de conexión en el desarrollo de los asentamientos urbanos, reconociendo así sus potencialidades y carencias a través de las conexiones, logrando a partir de dicha teoría categorizar y proponer estrategias para el desarrollo basada en los hallazgos de los sectores estudiados basados en Maximino Aldana definiendo la teoría de manera explícita y su clasificación, Heredia Daniel explica su naturaleza y relevancia y Solé Ricard de igual forma desarrolla la teoría a partir de la comunicación e interacción de los tejidos en una sociedad.

i. MAXIMINO, Aldana. (MAXIMINO, 2006)

Podemos definir a las redes complejas como un conjunto de nodos que interactúan entre sí debido a sus conexiones. En la naturaleza se encuentran diversos tipos de redes, incluso en la sociedad pueden existir diferentes conexiones en un mismo conjunto, y se pueden definir de manera diferente dependiendo del enfoque

que se quiera estudiar. Por ejemplo, en una red social están los amigos que se unen por las vinculaciones de su amistad y en la misma sociedad se encuentran las conexiones sexuales que son diferentes ya que por el hecho de ser amigos no implica la conexión sexual de otro tipo de red, es decir la red es distinta por las conexiones de amistad y las sexuales. Esto nos indica que en un mismo conjunto de nodos podemos identificar diversas redes y se puntualizaran las que se quieran estudiar. Estos casos se hacen evidentes en las investigaciones de enfermedades de transmisión sexual como el VIH, o en la búsqueda de un asesino donde se evaluarán las conexiones amistosas del agraviado.

REDES SOCIALES	
Sexuales	Dos personas están conectadas si han tenido por lo menos una relación sexual
Actores	Dos actores están conectados si han aparecido en la misma película
Amistades	Dos personas están conectadas si son amigas
Científicos	Dos científicos están conectados si han sido coautores en algún artículo
Familiares	Dos personas están conectadas si son familiares cercanos
Enfermedades	Dos personas están conectadas si una contagió de una enfermedad a la otra
REDES INFORMÁTICAS	
Internet	Dos computadoras están conectadas si hay un cable que las conecte (servidor)
WWW	Dos páginas web están conectadas si hay un hipervínculo de una a la otra
Palabras	Dos palabras están conectadas si en el

	diccionario una aparece en la definición de la otra
Palabras	Dos palabras están conectadas si son sinónimos

Ilustración 2: Diferentes tipos de redes (Aldana, Redes Complejas, 2006)

Existen redes dirigidas y no dirigidas donde, este último caso la transmisión es recíproca y se corresponden mutuamente, mientras que en el primer caso (redes dirigidas), la conexión puede variar dependiendo del enlace o el contacto, que no necesariamente debe ser recíproco. En la teoría de redes es importante destacar las islas, estas pueden o no, estar conectadas entre sí, y no necesariamente deben estar conectadas al cuerpo principal. Aún los nodos pertenecen a una misma red, sin importar si hay conexiones entre ellos. Su tamaño puede variar también desde un solo nodo que no está conectado con nadie o una isla donde todos los nodos están interconectados formando la red, resaltando que cuando una isla no está conectada al nodo principal sigue formando a pesar de ello de la red.

El estudio general de las redes se puede dividir en dos campos: estructura y dinámica, la primera estudia las propiedades que nos indican cómo están conectados un nodo con otro. En una red, los nodos además de estar conectados también interactúan, y las interacciones pueden dar lugar a fenómenos dinámicos muy interesantes. Quizá la característica más importante que distingue una red compleja es la distribución de vecinos. También es necesario destacar el coeficiente de agregación que denota la probabilidad de que dos nodos conectados directamente a un tercer nodo también se encuentren conectados entre sí, como es el caso de unos amigos donde hay probabilidades que tengan amigos en común.

La longitud mínima entre dos nodos es otro aspecto que indica el número mínimo de brincos o saltos para llegar a otro nodo de la red, dependiendo del camino

que se escoja. La longitud promedio de la red, promedia las longitudes mínimas entre todas las posibles parejas de nodos de la red.

Existen tres tipos de tipologías de redes: Poisson, topología exponencial y topología libre de escala, donde la última se ve representada prácticamente en todos lados, “la característica más importante de las redes libres de escala es su alta heterogeneidad, ya que existen nodos con muy pocas conexiones, nodos medianamente conectados y nodos extremadamente conectados” (Aldana, Redes Complejas, 2006) aún se desconocen los procesos que conducen a la formación de las redes libres de escala.

Las redes con topología de Poisson son muy diferentes estructuralmente a las redes con topología libre de escala. Esto lo podemos observar en Ilustración 2 que muestra una red de Poisson (izquierda) y una red libre de escala (derecha). Allí se observa, la red de Poisson que se ve más aleatoria y más homogénea que la red libre de escala. En las redes de Poisson todos los nodos tienen más o menos el mismo número de conexiones.

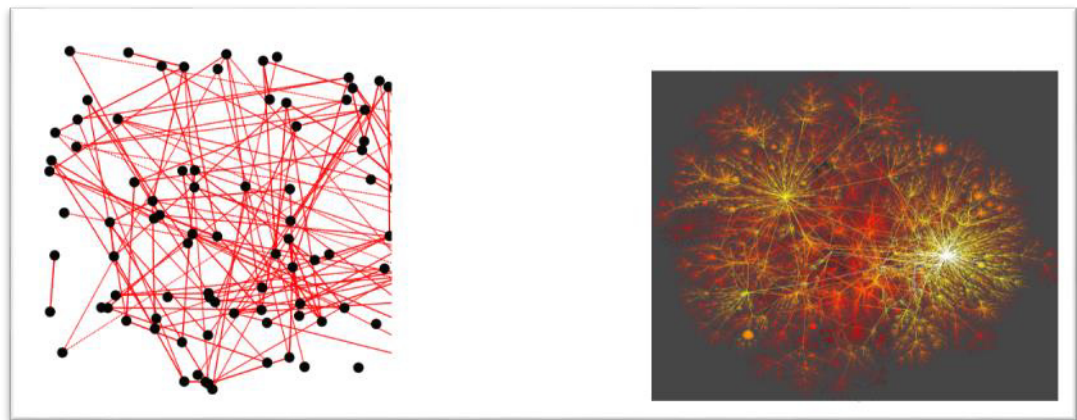


Ilustración 3: La figura de la izquierda muestra una red aleatoria con topología de Poisson. La red de la derecha es la red Internet al nivel de ruteadores, la cual es una red con topología libre de escala. (Aldana, Redes Complejas, 2006)

Es importante recalcar que la evolución de las redes es dinámica no son fijas evolucionan y crecen con el tiempo a través de la incorporación de conexiones y a su vez de nodos y a su vez los mismos puedan eliminarse. Ejemplo del crecimiento de las redes lo vemos palpable en la red de internet que en 1969 solo consistía en dos computadoras; para el 2000 se había convertido esa red en un sistema que conectaba 170 países y más de 300 millones de personas. Y así podemos ver el crecimiento de las redes en la naturaleza como redes metabólicas, genéticas por mencionar unos ejemplos.

Barabási propone el concepto de enlace preferencial en el cual los nuevos nodos que se añaden a la red se conectarán preferentemente con los nodos ya existentes que tengan el mayor número de conexiones, debido a que los mismos se añadieron a la red originalmente y por esta razón su cantidad de conexiones. Un problema de este planteamiento, es que se predican los nodos más viejos, ya que se puede identificar fácilmente por la cantidad de conexiones que este posea en la red libre de escala. Otra observación de Barabási, es el concepto de adaptabilidad en el contexto de las redes complejas, que indica que un nodo, además de tener una conectividad, también posee un parámetro de adaptabilidad asociado ya que el nodo se adapta a su entorno. Un ejemplo de esto es el buscador Google, que para 1998 donde aparece, ya tenía dos competidores en el mercado fuertes, pero él responde rápidamente a las necesidades de sus usuarios convirtiéndose en un robot mejor adaptado que su competencia. Entonces se podría decir que cada nodo además de tener la característica de conectividad también es adaptable donde son aleatorias que se escogen de una distribución.

El tamaño de las islas o las conexiones son importantes sobre todo en el estudio de la transmisión de epidemias y/o enfermedades, ya que surgen preguntas como ¿Cuántos enlaces o contagios deben establecerse para que se forme una isla gigante o se desarrolle una propagación de una enfermedad?

En las redes con topología de Poisson siempre se puede vacunar un número suficiente de personas para garantizar que la conectividad promedio de la red de individuos infectados se mantenga inferior. En este caso se podrá detener la epidemia, ya que no habrá isla gigante, simplemente pequeñas islas con personas infectadas.

A diferencia en las redes libres de escala, la única forma de contener la transmisión de una epidemia es vacunando a todas las personas de la sociedad. África ejemplifica los efectos nefastos del resultado de esta red, donde comunidades son completamente erradicadas por los efectos del SIDA.

La organización de dichas redes, aún sigue siendo un campo amplio en la búsqueda del conocimiento, dado al dinamismo que estas representan.

ii. HEREDIA DOVAL, Daniel. REDES, SISTEMAS Y EVOLUCIÓN

Las redes y sistemas complejos son una aproximación novedosa y potente al estudio de la biología en general. Este nuevo paradigma conceptual y metodológico considera a los seres vivos de forma íntegra, incidiendo sobre su globalidad, sus interacciones y sus propiedades emergentes.

“La materia no sólo interactúa, también se organiza. Conocemos básicamente todas las leyes de interacción de la materia, pero no sabemos casi nada sobre sus leyes de organización”. Albert L. Lehninger (1917-1986)

“Las redes o grafos son representaciones matemáticas, constituidas por nodos (elementos) y sus nexos enlaces (relaciones), para el estudio de las relaciones entre elementos de un sistema. El estudio de redes aporta información sobre la estructura y las propiedades de varios fenómenos de carácter complejo, como son las relaciones sociales, comerciales e informacionales (internet y otros ciberespacios)” (HEREDIA DOVAL, 2013)

En los últimos años el estudio de las redes se ha evidenciado en la ciencia de la biología, demostrándose en diversas áreas del saber.

Las redes complejas se definen en oposición a otras redes más simples y primarias. Las redes aleatorias se construyen mediante el vínculo de dos nodos cualesquiera bajo una probabilidad dada, el cual es representado por su conectividad dada por la distribución Poisson y un diseño que aparenta ser desordenado. Cao contrario lo podemos observar en las redes regulares las cuales poseen un orden fijo y distribución regular en cuanto a sus conexiones de apariencia en muchas ocasiones fractal (paralela a la estructura de un cristal). En conclusión, son llamadas redes complejas a aquellos sistemas que presentan tipologías no ligeras cuyas características no parten del común o modelos aleatorios o regulares en cuestiones como conectividad anidamiento entre otros.

Existen diversas teorías en relación a las redes complejas, entre ellas podemos encontrar la denominada “mundo pequeño”, esta se caracteriza por poseer una distancia pequeña entre sus conexiones, es por esto que la distancia entre nodo y nodo es mínima, a su vez, existen los intermediarios entre los nodos de una misma red, y por esta razón la información es más permeable y rápida. También es importante resaltar una propiedad muy importante, “libre de escala”, donde su distribución no sigue las leyes de Poisson, más bien usa una ley potencial donde todos los nodos se conectan, pero de manera pobre y a su vez pocos nodos poseen cantidad de enlaces sirviendo los mismos como conectores, cuya propiedad es usada como atajos a aquellos nodos que se encuentran alejados de la red.

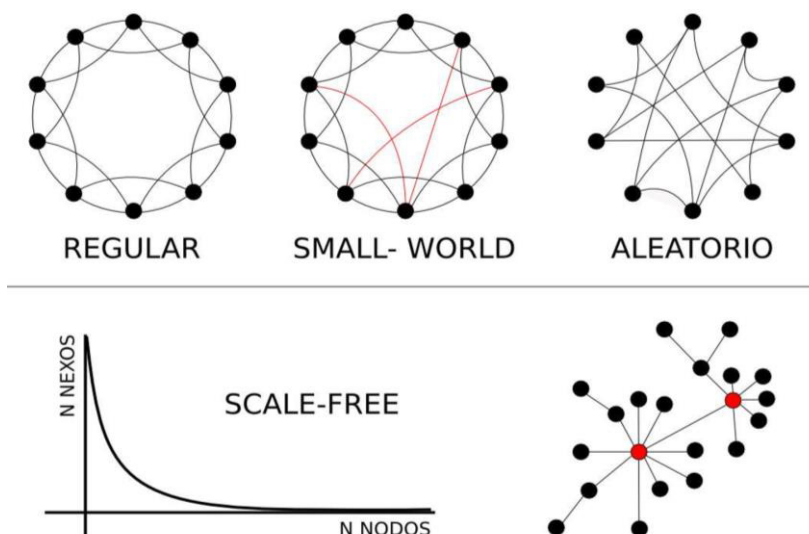


Ilustración 4: “Patrones de modelos en red. En la parte superior, del orden (red regular) al desorden (red aleatoria) pasando por medio de un mundo pequeño. En la parte inferior, topología de una red libre de escala y de una ley potencia asociada a la distribución de conexión”. (HEREDIA DOVAL, 2013)

Otra manifestación de las redes las podemos evidenciar en la naturaleza a través de las redes ecológicas donde su fundamento central es en las vinculaciones tróficas de los ecosistemas, en donde se denota un patrón de mundo pequeño relevante tomando en cuenta el tamaño del mismo y las conexiones muy importantes para la estructura de la red. En cuanto a las restricciones biológicas dadas por su tamaño o historia evolutiva, aparecen ciertas propiedades emergentes resultantes de la organización en red, como es la evasión del principio de exclusión competitiva en los sistemas muy conectados, producto de efectos de retroalimentación”. (HEREDIA DOVAL, 2013)

Es de gran relevancia el hecho de que, aunque las redes puedan variar, algunas de sus propiedades como la conectividad y el anidamiento, permanecen constantes, sugiriendo una cierta estabilidad y permanencia estructural.

iii. SOLÉ, Ricard. REDES COMPLEJAS

La historia describe una evolución a lo largo de los años con descubrimientos asombrosos que iniciando la descripción con la revolución de la biología con la llegada del microscopio, que abre paso al reduccionismo a través de la Biología molecular y la física de las partículas. Pero posteriormente el reduccionismo presenta fallas para enfrentar la complejidad por la diversidad en la interacción de los componentes constituyentes, como las sociedades, el cerebro, la célula, el ecosistema entre otros; donde no se contemplaba el intercambio de información que si toma en cuenta las teorías de la complejidad.

Estas interacciones se ven reflejadas en la inteligencia colectiva, donde a partir de las conexiones entre las neuronas como una ejemplificación entre tantas posibilidades, existen reacciones o señales aprendidas o los llamados recuerdos. Dichas interacciones están reflejadas a partir de una red donde los elementos están en contacto sistema que contrasta con los elementos dispersos. A partir de dichas deducciones se plantea que lo complejo es dado por la naturaleza de las interacciones más que de la interacción de los objetos.

Ricard Solé expone la comunicación de los individuos y como los acontecimientos pequeños parecen irrelevantes según la percepción de nuestro entorno social y la capacidad de influir en el, haciendo referencia a esto hace alusión a la película de ciencia ficción “el ruido de un trueno”, donde unos viajeros que retroceden en el tiempo y alterar algo mínimo puede desencadenar un cataclismo en el futuro. Entonces se hace la pregunta ¿Cómo influir en nada si apenas podemos comunicarnos con un puñado de sus elementos? O ¿La historia depende de las decisiones tomadas por unos pocos individuos? Para responder a estas interrogantes aparece la Arquitectura de la Complejidad donde un entramado con propiedades inesperadas puede surgir a partir de conexiones insospechables.

La percepción del tejido de la sociedad es limitada por nuestras conexiones cotidianas o lo que comúnmente llamamos el entorno social, que está dado por las conexiones dentro de una red, que pudiésemos llamar “nodos” que serían los individuos y las conexiones entre ellos, el vínculo social. Tomando en cuenta estos aspectos, Solé hace llevar a la reflexión de una situación cotidiana pero muy particular, cuando dos personas se sientan en un tren o en un avión y casualmente son ex compañeros de la escuela, escenario que todos hemos vivido; de allí se concluye en la teoría de mundo pequeño, también expuesta por una serie de experimentos en Omaha, Nebraska (1960) a través del servicio postal y logrando a través de varios asaltos (personas) llegar a una persona al otro extremo del país gracias a las conexiones existentes, de esta manera surge un cambio de visión del tejido de la sociedad.

Se denotan varios términos en las redes entre estos se encuentra el grafo que representa abstractamente un sistema cualquiera, en el que los elementos del sistema o “nodos” se relacionan entre sí mediante conexiones que indican la presencia de una interacción. “La red que estudia Erdős es muy homogénea: todos sus elementos tienden a estar conectados con un número muy similar de conexiones y éste número es poco variable”. (SOLÉ, 2010)

La Red aleatoria por iteración, presenta un sistema de 100 nodos y una conectividad de cinco conexiones por elemento. Estas conexiones en el punto más alto presentan 5 enlaces y hacia los extremos decae a ambos lados porque posee pocas conexiones. A diferencia de esta los sistemas regulares como es el caso de las ciudades considerando la retícula, presenta un orden ya que está dado por las restricciones de los inmuebles. Tal es el caso de la molécula donde su estructura presenta una enorme cantidad de triángulos por relaciones sociales.

Solé presenta el modelo de Watts-Strogatz donde se explica las conexiones de la red desde el orden al desorden, primeramente, con conexiones establecidas por 4 vecinos, posteriormente se toman cinco atajos y por último hay una reconexión de cables teniendo como resultado un aparente desorden de la red.

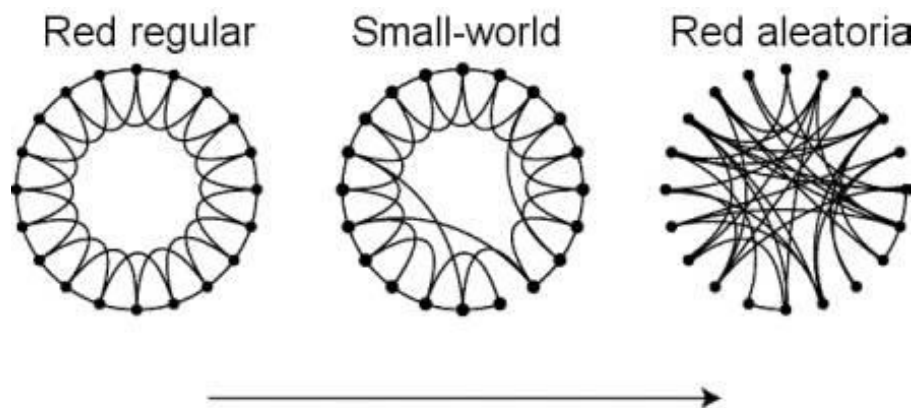


Ilustración 5: Modelo de Watts-Strogatz. Del orden al desorden. (SOLÉ, 2010)

En la gráfica anterior podemos notar los atajos de conexión de un nodo a otro desarrollando un efecto de agilizar el proceso de interacción y/o comunicación a zonas

remotas denotando un orden y desorden donde son comunicados los nodos de manera acertada (red en un mundo pequeño).

Partiendo de esta premisa la clave de la eficiencia de conexión es la estructura de la red o Arquitectura que aparenta ser una telaraña desordenada, pero posee propiedades especiales. A partir de esto pueden surgir las preguntas, ¿Por qué algunos elementos está hiperconectados mientras que la mayoría apenas poseen unas o dos conexiones? Si no ha sido organizada la red ¿Cómo ha adquirido su organización? Como un posible acercamiento a dichas interrogantes podemos inferir que un nodo que posea el triple de conexiones que otro tendrá el triple de posibilidades de adquirir conexiones adicionales, logrando desarrollarse a diferencia de otros nodos menos conectados y dada a esta situación la organización se irá desarrollando a partir de las mismas.

La red de internet a través de sus conexiones presenta una amenaza por su propia forma de organización de la que no puede escapar con facilidad: la pérdida de los conectores da como resultado la destrucción del sistema o lo que mayormente conocemos como hackers. De la misma forma puede pasar con otros sistemas como la red de suministro eléctrico como pasó en el ataque terrorista de Italia en 2003, al quedar sin iluminación por el corte de un nodo importante que alteró la red de toda la ciudad.

“La red posee algunas propiedades no muy distintas del clima o la economía, como la existencia de tormentas de congestión, y un fascinante papel facilitador de los movimientos sociales. Pero la información intercambiada entre las máquinas que definen esta telaraña no es realmente manipulada por éstas. Se envía y recibe, se almacena o elimina. Los ordenadores no toman decisiones sobre qué información es relevante por sí mismos o como emplearla en su propio beneficio. La red es un sistema autónomo, dado que hasta hoy somos nosotros los que tomamos las decisiones. En cierta forma, Internet es un organismo que se está desarrollando y que, como un embrión en crecimiento, atraviesa fases de complejidad creciente. Cabe preguntarse si,

como el animal que termina su desarrollo, la red mundial cambiará de forma inesperada y, a su manera, despertará”. (SOLÉ, 2010)

Los sistemas complejos en evolución suelen desarrollar formas de organización similares con un contenido de información elevado y todos ellos parecen poseer en común la presencia de parásitos, ya que son susceptibles a ser parasitados por entidades menos complejas que pueden extraer recursos de su sistema huésped. Estas similitudes la vemos entre los virus biológicos y artificiales cuya característica principal es la presencia inadvertida, por lo cual aparecen los generadores de barreras o antivirus para prevenir la infección o propagación del virus. Una de las maneras de mantener protegida la red es mantener a salvo los elementos más conectados para mantener el sistema a seguro.

El ADN es el código genético donde podemos evidenciar un libro de instrucciones, pero no expresa la complejidad celular. Este posee unas “Redes de señalización” que simplemente permiten procesar información dentro de los sistemas moleculares. Las funciones que desarrollan son: Llevar a cabo procesos de cálculo celular, mantiene la dinámica celular a través del funcionamiento de la maquinaria envolvente, hace que las distancias sean cortas, cumple con la heterogeneidad entre las proteínas especializadas y administras las conexiones entre las partes más conectadas y menos conectadas.

Una propiedad muy importante de las redes biológicas es la presencia de modularidad ya que existen distintas partes internamente muy integradas, pero poco relacionadas con el resto del sistema. Es importante resaltar que los nodos más conectados son las moléculas más primitivas.

El cerebro y maquina también poseen características muy peculiares que hacen interesante el estudio de su sistema como una red, como la especialización de distintas partes lo cual evita que un daño en un módulo se propague a otro. También se destaca la capacidad de la mente para encontrar patrones en el desorden y organizar percepciones dando coherencia; por estas razones y muchas más la mente es el lugar más complejo que existe en el universo.

Se podría describir el cerebro como sistema dinámico que posee conexiones entre partes de la corteza cerebral con distancias entre las zonas muy reducidas las cuales no son libres de escala (no hay hubs) y se presenta como un mundo pequeño. Solo cuando los límites tolerados se sobrepasan, daños excesivos o accidentes, observaremos un problema de funcionamiento. El orden sería necesario para preservar la información y almacenarla, pero para poder cambiar y adaptarse al ambiente, se requiere de plasticidad e inestabilidad interna.

El ser humano tiene la gran capacidad de asociar palabras entre sí mediante relaciones muy diversas que conectan las palabras a través de su significado. La semántica es una de ellas donde a partir de la asociación de palabras y frases en base a su significado establece relaciones. Esta asociación es altamente sofisticada ante la multitud de palabras con el mismo significado o con significados opuestos, o con muchos significados.

La palabra de contenido muy general o con muchos significados presentan mayores conexiones las cuáles son llamadas “polisémicas” y estas son las responsables del mundo pequeño ya que permiten acortar las distancias dando coherencia a la red y a su vez, facilitar la navegación. Un ejemplo de dicho sistema es “WORDNET”, la cual a través de una red virtual de palabras y relaciones permite comprender la forma en que los humanos adquieren y organizan el lenguaje.

Solé manifiesta que “El lenguaje es una ventana privilegiada al interior de la mente” (SOLÉ, 2010). Los triángulos entre palabras en la red, nos sirven de medida del grado de asociación local entre conceptos que puede ser medido.

2.1.3 DEPENDIENTE: TEORÍA DE JUEGOS

Enfoque u Objetivo del punto: A través de la teoría de juegos, se quiere inferir en su tematica y lograr una resolución optima a partir de su metodología aplicable al caso de estudio, identificando las características de ambas partes del juego, identifocando diversas variables envolventes, de la problemática que se quiere

abordar, para alcanzar los nodos mas vulnerables de la red y potencializar a través de la teoría de juegos alcanzando el desarrollo de las comunidades esperado.

i. Wright, Robert (WRIGHT, 2005). NADIE PIERDE. LA TEORÍA DE JUEGOS Y LA LÓGICA DEL DESTINO HUMANO

La mayoría de los hechos del pasado, fueron emplazados en manuscritos, para tener referencia de todas las vicisitudes de la antigüedad, esto se debe a la escritura, que ha sido el soporte en la historiografía. Los historiadores pretenden escribir todos los hechos del pasado, a esta estrategia Robert Wright lo indica como “parece el caos”. La arqueología a su vez, genera pocos datos personales, generando gran cantidad de información sistémica, siendo beneficiado por el desarrollo tecnológico de la actualidad. Ambas disciplinas, la historiografía y arqueología se iluminan mutuamente para definir hipótesis sobre la evolución de la historia humana. Wright genera las bases de una historiografía futura con inclinaciones científicas. Para aceptar una ley valida dentro del marco científico, es necesario que posea un método riguroso de análisis y la definición de problemas que puedan ser contratables. Bajo esta premisa parte la teoría de juegos, tras un solo fenómeno donde los intereses de diferentes jugadores interactúan. Los arqueólogos, escribe Wright, “no pueden dejar de advertir que, por norma, cuanto más cavan, más sencilla es la sociedad cuyos restos encuentran. [...] los cambios en la estructura social se producen antes o después, y lo más probable es que la complejidad aumente y no que disminuya”. (WRIGHT, 2005)

La acumulación a largo plazo de la “actividad no nula” en el conjunto de la sociedad que viene a ser el soporte central de su construcción, que se acumulan en sitios mayormente poblados, generando entre si oportunidades para beneficio mutuo, formando redes de intercambio, formando así el sistema social más complejo para la transmisión de información, esto genera un cerebro “invisible” o colectivo y la acumulación de la actividad no nula en beneficio de todos los grupos sociales que pudieron participar en el juego.

Wright también dedica algunos capítulos para exponer la evolución cultural (el mundo de los memes) y la evolución biológica (el mundo de los genes), reinterpretada a la luz de la teoría de juegos y aditividad no nula.

ii. SOTO, Antonio, VALENTE, María Rosa (SOTO & VALENTE, 2005). TEORÍA DE LOS JUEGOS: VIGENCIA Y LIMITACIONES

La teoría de juegos también conocida como teoría de las decisiones interactivas” o “teoría de las situaciones sociales”, corresponde a una de las innovaciones más sobresalientes dentro del estudio económico del S.XX.

Dentro del ámbito empresarial, puede llegar a ser un método matemático de análisis para las empresas de gran valor. Binmore (Binmore, 1994) plantea dos enfoques para dicha teoría. El primero es denominado, planteamiento estratégico no cooperativo, donde ambos intereses son opuestos, y basado en esto, se especifica que pueden hacer ambos jugadores y a través de ello se determina la estrategia más favorable para cada uno de ellos. Cualquier ganancia para un jugador se equilibra perfectamente como pérdida para el otro.

El segundo planteamiento se denomina, coalicional o cooperativo, donde se suman al juego distintos participantes describiendo la conducta óptima para cada uno dentro del juego, pero este modelo no resultaba tan preciso como el anterior.

De acuerdo a Ayala y Arias (Ayala Ruiz, 2005), la teoría de Juegos se estableció con la intención de confrontar las limitaciones de la teoría económica neoclásica, logrando que el sujeto interactúe directamente, en lugar de hacerlo a través del mercado.

Von Neumann demostró diversos aspectos del póker, que le ayudaron a descifrar teoremas que se podían aplicar a diferentes ámbitos de la vida, como la economía, política, situaciones cotidianas de la vida y la guerra entre otros. (Gastaldi & Urrea, 1998)

Gibbons, en el análisis realizado a la teoría de los juegos señala la existencia de cuatro formas de jugar: “estáticos, dinámicos, con información completa e incompleta”,

(GIBBONS, 2005) donde se hace énfasis en que la información incompleta representa el contexto donde no existe información privada.

Se puede decir que los juegos estáticos son los que presentan información completa como parte de la existencia de dos jugadores donde cada uno selecciona y acciona simultáneamente una opción de las opciones que se presentan y por supuesto cada uno recibe una ganancia. Ahora los juegos estáticos no tienen información completa, son llamados también juegos bayesianos y se refiere a los juegos estáticos los que poseen información incompleta o también conocidos como juegos bayesianos, Gibbons indica que al menos uno de los jugadores no tiene la certeza de la función de utilidad o retribución percibida por el otro jugador. (GIBBONS, 2005)

Los juegos dinámicos son los que poseen información completa, cuando uno de los jugadores partiendo del conocimiento de las opciones toma una de las alternativas, este es observado por el jugador dos quien tomará la decisión según sus observaciones previas y del conocimiento de las alternativas presentes. Al ejecutar cada una de las partes su acción también recibe sus retribuciones respectivamente.

A su vez, también existen los juegos dinámicos con información incompleta donde uno de los jugadores tiene acceso a la información, pero de manera privada, mientras que la contraparte carece de la misma; esto hace que el segundo proceda a ejecutar una acción consecuente por el jugador que si posee la información. A este juego se le denomina “signalinggames”, debido a la señal enviada por el primer jugador que posee toda la información que influye en la acción del segundo.

“Los juegos cooperativos estudian cómo los individuos racionales actúan recíprocamente entre sí en un esfuerzo por lograr metas interdependientes, con la finalidad de maximizar los intereses particulares de cada uno a través del logro de metas compartidas, establecidas con base en el consenso, y en el cual la maximización de los intereses particulares significa en este caso el mayor valor a lograr, en conjunto con la otra parte, y no es necesariamente el mayor valor a conseguir dentro del juego”. (SOTO & VALENTE, 2005) A diferencia de los juegos no cooperativos que estudian como

cada jugador de manera racional actúan entre si para lograr alcanzar sus propias metas, buscando conseguir dentro del juego la maximización de las metas particulares.

La teoría de juegos representa el comportamiento de los individuos, pero de manera abstracta sabiendo que el comportamiento de un individuo dentro del juego impacta a los otros; por esto representar lo que pasa de manera real en la teoría es una tarea difícil.

Partiendo de esta premisa la teoría de juegos parte de los siguientes supuestos:

- Cada jugador tiene a su alcance dos o más elecciones bien específicas llamadas “jugadas”.
- Cada jugada posible disponible para los jugadores les indica cómo se desarrollará su estado final, el cual es bien definido (ganar, perder o retirarse) que finaliza el juego.
- La retribución concreta para cada jugador dependerá de cada situación final particular.
- “Cada jugador tiene perfecto conocimiento del juego y de su oponente, lo cual significa que el jugador sabe de manera detallada las reglas del juego, así como también las preferencias y creencias de los jugadores, las retribuciones del resto de los jugadores y lo que cada jugador puede o no puede hacer”. (SOTO & VALENTE, 2005)
- Cda jugador tomará la mejor opción de beneficio propio disponiendo de dos opciones, tomando en cuenta que todos los involucrados son racional.

iii. STEVEN, Johnson. SISTEMAS EMERGENTES O QUE TIENEN EN COMÚN HORMIGAS, NEURONAS, CIUDADES Y SOFTWARE.

Evellyn Fox Keller, (1968) Dra de Harvard inicia estudiando la termodinamica del no equilibrio, que más tarde se enlazaría con los sistemas complejos. Se empiezan a involucrar a los seres vivos y más adelante el software, la neurociencia y los estudios urbanísticos. Nakagaki, fue el pionero de los estudios del moho de fango, donde se denota que es una criatura que oscila entre ser una criatura única a una colonia de comportamiento grupal coordinado.

Otra investigación, la Morfogénesis 1954 Alan Turing, que denota la “capacidad de todas las formas de vida desarrollar cuerpos más complejos a partir de sus orígenes simples”, sirve como basamento para Keller, la cual es utilizada para su investigación.

En 1962 B.M Shafer, describe el moho de fango como “marcapasos”, dirigidos por células líderes que ordenan, como una llamada telefónica. Aplicable tanto a sistemas políticos o nuestro cuerpo. Aparentemente todo está organizado por líderes, pero en la teoría de Shafer, no es así, ya que no son capaces de ubicar los marcapasos porque no existía una célula que dominara las masas.

Pero Keller y Segell (matemático) retoman los hallazgos de Turing, y descubren que las células del moho de fango podían segregar (AMPC) sin seguir un líder adaptándose al entorno. Treinta años después reafirman el comportamiento de la evolución de abajo hacia arriba, no como tradicionalmente se creía adoptando las leyes de emergencia.

Para ser tratados como un patrón es necesario encontrarlo en diversos contextos, al ser detectado el modelo se empezó a estudiar la autoorganización. Básicamente extraen su inteligencia de las bases para avanzar desplegando comportamientos emergentes. *Jane Jacobs* inicia estudiando esta teoría en la formación de barrios urbanos.

“¿Cómo dotar de más capacidad de adaptación a un sistema de autoorganización? En la década de los 90 se comienza a estudiar la emergencia y se empieza a generarla, estudiando la interacción de vecinos, reconocimiento de patrones, retroalimentación y control indirecto (a través de fuerzas ascendentes no descendentes).

El tema central de Gordon en su trabajo, era la conducta de conexión entre la microconducta de hormigas individuales y el comportamiento general de la colonia; un tipo particular de emergencia, un sistema autoorganizado.

Las hormigas granívoras nativas, poseen características específicas como: su reina se encuentra 60 cm más abajo escondida por el primer indicio de emergencia. Aunque sea reina no decide sobre sus obreras. Genéticamente son instruidos para proteger a su madre, igual que la búsqueda del alimento, es decir ella no los ordena, la evolución sí.

El vertedero de basura, el cementerio, ubicados lo más lejos entre sí, y lo más lejano de la colonia, son cálculos de procesos que hoy en día son realizados por herramientas poderosas para pensar y reproducir la inteligencia emergente de los sistemas autoorganizados.

Manchester en 1301, dependía de su ciudad vecina Salford, en ella convergen varios hitos históricos, donde dio un empuje comercial, económico y un nuevo tipo de ciudad, que define la vida urbana con crecimiento desbordante de población; por lo cual es una de las ciudades más caóticas y menos planificadas.

Engels, describe las condiciones de la ciudad, y asegura según su observación la dificultad de pensar en un mundo sin marcapasos. Describe “la exclusión de todo lo que puede ofender a la vista y el ánimo de las clases medias”. Reconoce que la ciudad no tiene un plan de ordenamiento.

En la complejidad existen dos tipos de ciudades: “como sobrecarga sensorial: la ciudad tensa el sistema nervioso humano al extremo”, donde se describe primero que enseña una serie de reflejos abriendo valores que crecen como costras alrededor de una herida, señalando que no es solo una cuestión de sobrecarga sensorial. Las ciudades tienen vida propia, los urbanistas lo indican así, que emergen sin ninguna planificación; esta teoría de la complejidad y autoorganización está sujeta a muchos factores y agentes que interactúan entre sí.

La percepción de la ciudad en el S XVIII y XIX, describen una experiencia de multitudes, pero la complejidad es más que sensorial. Adopta patrones, toma de decisiones y los humanos, son los que visten a la ciudad. “Una ciudad es algo así como

una máquina de amplificar patrones: sus barrios son un modo de medir y expresar la conducta repetida en colectividades mayores; recogen información acerca de la conducta grupal y comparten esa información con el grupo. Puesto que esos patrones retroalimentan a la comunidad, pequeños cambios de conducta pueden convertirse rápidamente en movimientos mayores” (Johnson, año, 38)

Existe el sentido autoorganizado de la escuela de Frankfurt, como un sistema de ciudad en sí mismo y no su recepción por parte del habitante e interacciones locales, una complejidad “sistémica”, que observó en manchester con un orden y patrón no planeado por ella, que observa patrones de conducta humana que son retroalimentación para decisiones futuras (grupos, barrios, vecindarios).

Allan Turing en Manchester, empieza a desarrollar la biología con términos matemáticos, como base para la morfogénesis, detectando patrones en el supuesto caos de la ciudad ocultos. En 1952, Allan discute sus hallazgos con Ilya Prigogine, químico belga (trabajo de termodinámica). En laboratorios Bell, Allan junto con Shannon, intercambian ideas de un “cerebro electrónico” capaz de decodificar patrones que solo podía hacer el humano. El reconocimiento de patrones a nivel digital, que ellos mencionaban es nuestro diario vivir.

Después de exponer los hallazgos, Shannon y Weaver basado en sus trabajos unen la investigación, la biología molecular, la genética, la física, la ciencia informática y la teoría de información de Shannon, dividiéndolo en el estudio de sistemas simples o problemas entre dos variables y problemas de complejidad desorganizada.

Gracias al trabajo de Claude Shannon, trabajo de estadística, se trabaja en patrones genéticos que ayuda a las aseguradoras, también a enlazar llamadas de larga distancia más fiable y por supuesto el abordaje la complejidad desorganizada, donde las variables medibles por la estadística muestran un rango de organización que se llamará complejidad organizada.

Después de la guerra, el gobierno aborda la problemática urbana, demoliendo barrios y creando complejos, lo cual se convertía en zonas de guerra debido a la pérdida de identidad con el barrio, formándose en un orden de forma descendente. Jane Jacobs, en New York, ante dichas políticas reacciona, e indica que lo mejor es observar las calles que si funcionan y aprender de ellas, basado en el ensayo de Warren Weaver, que exhortaba a la exploración de la complejidad organizada, comprendiendo el orden complejo de la ciudad y no arrasando con los barrios. También hace la analogía de la ciudad a un ser vivo, con capacidad adaptativa.

La evolución de las computadoras, inicialmente se suministraba una información y en base a ella realizaba cálculos. Posteriormente Selfridge, explora con interés la inteligencia artificial, en como aprenden los elementos. El reconocer patrones en su cerebro da pie a enseñar a una computadora a reconocer patrones; enseñar a la computadora a reconocer patrones mal definidos o erráticos, basada en una inteligencia ascendente. A través de reconocedores o “demonios” como él le llamaba, en diversos niveles, repitiendo el proceso miles de veces, se lograba traducir oraciones enteras, “El esquema bosquejado es en realidad una selección natural de los demonios” explica Selfridge.

John Holland (1950), con colegas programan una ruda simulación de interacción neuronal. Para los 60 empieza un estudio de exploración de cómo las reglas simples podían llegar a ser reglas complejas, a partir de la selección natural, llamado “algoritmo genético”. Lo habitual era pensar en el problema buscando la mejor solución, introduciéndose a la computadora, evaluando y haciendo ajustes. Holland pensó en un sistema de lotería, con el algoritmo genético, reconoce que el software ya tiene un genotipo y fenotipo; dando parámetros al software para que el mismo evolucionara.

Se evalúa objetos que se puedan reproducir, se limitan los recursos de modo que haya competencia, ya que es necesario para que exista la evolución, es aplicado a los programas (1980) por Jefferson y Taylor, simulando los procesos de las hormigas,

por puntuaciones y evolución de las mismas, destacando que las hormigas más exitosas podrían reproducirse y crear una generación lista para seguir el rastro.

Dos profesores de la UCLA, hacen evolucionar una solución, creando un conjunto de programas posibles a partir de la retroalimentación para emerger programas más competentes en relación a su entorno; finalmente simulando inteligencia emergente, empezando por la forma más elemental, el rastreo por el olfato. Al reunir todos los hallazgos hasta el momento interconectados, crean un orden de nivel superior que pudiese ser llamado emergencia de la emergencia, concibiéndola como vanguardia científica.

Para la década de los 90 Wil Wright con el programa Sim City inaugura una nueva fase en el desarrollo de la autoorganización, manifestándose de manera digital en diferentes formas en el mercado, confiando cada vez más en la inteligencia artificial.

Las hormigas, constituyen un organismo competitivo, ya que el colectivo humano parece ser un dato menor en la evolución, a través de su presencia dominante. La lógica del enjambre (limitadas a habilidades cognitivas mínimas y un vocabulario de feromonas), resuelven problemas colectivos requiriendo sutileza e improvisación.

La clave en la lógica del enjambre, es a partir de pensamientos locales pero que sus acciones se manifiestan de manera global. Se comunican a través de signos que denotan ejecuciones (9 por feromonas y 1 por contacto). A partir de todo el estudio de las hormigas granívoras y su funcionamiento, se ha podido deducir:

- Más es menos; que establece la diferenciación entre la conducta de un grupo mínimo a una colonia grande, ya que el estudio individual de una hormiga, no se podría evidenciar los químicos emitidos y sus interacciones por su concepción aislada, pero la observación completa se deduce conducta global.
- La ignorancia es útil, la simplicidad de las hormigas es una característica no un defecto. Esto indica, que los sistemas emergentes se vuelven inmanejables

cuando sus partes son muy complejas, donde pueden apoderarse de manera individual del sistema.

- Alentar los encuentros casuales, las hormigas sin órdenes tienen encuentros con otras hormigas que hacen que se mida el estado macro de la colonia, buscando nuevas fuentes de alimento o adaptación a nuevas condiciones ambientales.
- Buscar patrones en los signos, oler feromonas de un grupo de hormigas juntas, hace que tomen decisiones como cambiar de actividad, es decir detectan patrones que hace que circule información a través de la colonia.
- Prestar atención a tus vecinos, “la información global conduce a la sabiduría global”, la interacción y el sumar más hormigas hace que la colonia regule sus problemas más eficazmente, a través de sus encuentros.

En los estudios de Gordon, (15 años tienen vida) las colonias jóvenes son más inestables, pero más activas y sensibles a las diferencias, son más persistentes; los ciclos de las hormigas se repiten por 15 años a pesar de su corta vida. Esto hace referencia a la complejidad, donde una de sus características es la permanencia del todo a lo largo del tiempo. Al igual que las células del cuerpo que mueren todo el tiempo, pero se reemplazan. Se pudiera decir que el ADN a partir de la selección natural, provee de información organizada para cada aspecto, es decir de forma centralizada, no de forma ascendente como las hormigas, pero las células hacen algo más que seguir ordenes; aprenden de sus vecinas. Pero, como puede desarrollarse un bloque constructivo a partir de un comienzo tan simple (unicelulares). Las células se auto organizan aprendiendo de sus vecinas, a través de comunicación como azúcares, aminoácidos, donde al unirse y formar un cuerpo más complejo, buscan en sus vecinas aspectos de comportamiento y así saber que segmento de ADN debe formar, de esa manera se producen “vecindarios”, actuando con su propio genoma o información y prestando mucha atención a sus vecinas.

De igual manera Sin City, cada manzana posee instrucciones e información de otros bloques. La metrópoli moderna según Krugman, describe la formación de ciudades segregadas, en base a la teoría de juegos de Thomas Schelling, donde expone:

- Atracción entre las fuerzas centrífugas.
- El rango de las fuerzas centrípetas debe ser más corto que el de las centrífugas, es decir una tienda puede querer que haya otra, pero no tan cerca.

Dichos micro motivos se juntan para formar una macro conducta que existen en las ciudades. Los barrios son patrones del tiempo dentro de la ciudad y emergen a partir de conexiones, por ejemplo, las autopistas son uno de ellos. Las interacciones entre los habitantes posibilitaban a las ciudades ante los sistemas emergentes, por reuniones informales de los habitantes en la calle, las aceras son la banda ancha entre desconocidos, también se dice que los individuos se nutren de sus rituales callejeros, con interacciones para tener un orden. Su información es minuciosa que permite que emerjan aprendizajes a nivel superior.

Los patrones que formamos son más sustancialmente complejos que el de las hormigas; aunque el mundo de las emergencias de las ciudades es similar. El comportamiento humano trabaja en dos escalas, donde el macro desarrollo pertenece a la ciudad que crece, evoluciona y aprende.

La conformación de patrones en algunas oportunidades se produce de manera inconsciente por el aprendizaje constante, como es el caso de las ciudades. Dicho aprendizaje se observa en un individuo que crea anticuerpos que se van desarrollando a lo largo de su vida, es decir funciona como “un sistema de reconocimiento”, donde guardan la información para ser usada después. Pero en este proceso nuestra consciencia no está al tanto de la resistencia a la enfermedad.

En cualquier sistema emergente, una ciudad es un patrón en el tiempo ya que, en las mismas las actividades afines se juntan para depender una de otra, esto se llamaría “economías de aglomeración” y estos grupos tienden a perpetuarse. A su vez se crean

interfaces de conexión, donde se reúnen para alimentarse unos con otros. En ciudades remotas, se desarrollan nuevas tecnologías por el cruce de información, donde quizás seres aislados tuvieron las ideas previamente pero no se perpetuaron por su aislamiento y por no formar parte de la “inteligencia colectiva”.

El aprendizaje de los barrios, sirven para que la ciudad sea dotada de mayor inteligencia; esto emerge sin que nadie sea consciente de eso. El manejo de la información se traduce en el dominio de la ciudad a gran escala

Las ciudades europeas entre el S XII y XIV, rara vez se construían con algún objetivo en mente. Hay excepciones como Washington DC, trazadas por urbanistas, pero ciudades como Florencia, Estambul o el Centro de Manhattan son producto de la conducta colectiva, e interacciones locales o actividades que pertenecen a la vida urbana.

En la época medieval surgen ciudades inducidas por un “incremento de energía, que produce un cambio no lineal en el sistema”, que a partir del 1000 d.c los avances tecnológicos, decisivo para la toma de energía de los flujos mencionados. A su vez las ciudades generadas por macro conductas son el resultado de macro motivos.

El cerebro se puede vislumbrar como una empresa colectiva, “las mentes humanas individuales han convergido muchas veces en la historia moderna en “cerebros grupales”, principalmente en las reuniones comunales de las ciudades.” (JOHNSON, 2003) Estas albergan información más estructurada y perdurable. Tanto los cerebros como las ciudades no se limitan solo a conectar, porque la inteligencia además de conectar existe la organización.

“Sin duda la auto organización reviste más poder y energía creativa, pero necesita canalizarse hacia formas específicas para resultar en algo parecido a la inteligencia” (SOTO & VALENTE, 2005)

Relaciones recíprocas, tu influyes en tu vecino y el en ti.

Como se hacen las conexiones entre páginas con el mismo tema buscado (programa Alexa), “observando patrones de tráfico y mirando al vecino”, y la toma de decisiones de millones de decisiones individuales se convierten escala del tamaño de la web-aprender de los usuarios.

Nuestra capacidad neuronal, nos permite reconocer patrones reconociendo una situación y llegar a la conclusión a la que se había llegado antes. Los programas que descubren patrones en la web, buscando señales de conductas comunes, que nos influirá en nuestra vida futura, de manera que estos no sean dependientes de los que les manejan, así como sucede en los barrios o ciudades que evolucionan no exactamente por el control directo de sus habitantes.

2.2 VARIABLE INDEPENDIENTE: DESARROLLO POBLACIONAL

2.2.1 IMAGINARIOS URBANOS

Enfoque u Objetivo del punto: Al hacer referencia a las interacciones económicas tecnológicas, sociales de la matriz que se estudia, y evaluar los imaginarios urbanos se pretende identificar aspectos que de cierta manera han pasado desapercibidos y que responden de manera efectiva a las necesidades reales de las comunidades, logrando resolver las problemáticas evidenciadas en los casos de estudio.

i. COMPEÁN, Liliana Sosa. DISEÑO BASADO EN LOS SISTEMAS COMPLEJOS ADAPTATIVOS EL DISEÑO DE OBJETOS AUTORREFERENTES

“Los imaginarios urbanos son el colectivo del imaginario de los individuos, y en esa colectividad se piensa que las mutaciones que originan los cambios son dadas a través de los mitos utilizados para explicar lo que nos rodea” (Sosa, 2012)

Cuando hablamos de imaginarios urbanos hacemos referencia a la totalidad de los imaginarios de cada individuo, y en dicha comunidad se gestan las mutaciones que originan los cambios a partir de mitos que son usados como explicación de los

elementos que nos rodean, dichos mitos se originan por la combinación de información e imaginación de acuerdo a analogías o experiencias que cada individuo perciba y las reacciones que estas conllevan a pensar basado en su vivencia. Estos mitos al tener apoyo en entidades productivas de significados, comienzan a construir imágenes a partir de metáforas generando de esta manera nuevos significados. Tomando en cuenta dicha disposición la arquitectura de la ciudad es el resultante de la infinidad de relaciones entre sus miembros con características unas de otros, que dependen de muchos factores o aspectos relacionados a modos de vida, memorias, conflictos y demás.

En el análisis de las ciudades se observan características especiales de las urbes que se describen como conceptos de los sistemas o una ciudad:

- Se les llama bucles autorreferentes por ser un sistema de orden complejo.
- Son cambiantes y constantemente, es decir su forma no está definida y varía de acuerdo a la información que contenga y cómo reacciona a su entorno.
- Su patrón de comportamiento y estructura son formados de acuerdo a su identidad.
- Las condiciones iniciales o los axiomas realizan un proceso recursivo que son generados por las vivencias en su formación y desarrollo individual.
- Toda información es llevada internamente y esta es combinada con su experiencia personal y esta es devuelta al sistema nuevamente.
- Cuando en el sistema un elemento es perturbado o se modifica este se reconfigura a sí mismo.
- A través de los códigos o elementos intangibles se ejerce el control, pero de manera indirecta.
- Por la función que realizan en el sistema sus unidades son distinguibles y categorizables, en tiempo de información, en nivel, ya que los mismos son polivalentes.

- La manera como el procesador interpreta la realidad, es al distribuir uniformemente los patrones entre los componentes capaces de diferenciar la realidad interpretando patrones inteligibles para el total que generan, o de igual manera el imaginario urbano de todo el colectivo que lo conforman.
- “Posee interfaces que permiten el flujo de información con su medio y entre sus componentes. (catalizadores, medios, contenedores o transportadores de información, vías, redes, sensores, sentidos). Formas de percepción”. (Sosa, 2012)

ii. CASTORIADIS, Cornelius. EL IMAGINARIO SOCIAL INSTITUYENTE

Las significaciones imaginarias sociales: conforman la psique de los individuos.

Castoriadis sostiene que el imaginario social instituyente es difícil de aceptar y es entendible, lo mismo sucede también con la imaginación ya que no es un elemento tangible que se pueda poseer en las manos, ni aún bajo la vista de un microscopio; algunas personas creen comprenderlo al tener la percepción de comprenderlo porque creer en el alma con capacidades para comprenderle y conocer sus actividades. ¿Al pensar en la imaginación como una de las funciones del alma, “en transformar las “masas y energías” en cualidades en saltar del gallo al burro y de mediodía a las dos de la tarde? Nosotros reagrupamos estas determinaciones del flujo representativo (más comúnmente, del flujo subjetivo, consciente o no consciente) en una potencia, una dunamis, diría Aristóteles, un poder hacer ser adosado siempre sobre una reserva, una provisión, un plus posible”. (Castoriadis, EL IMAGINARIO SOCIAL INSTITUYENTE, 1997)

Castoriadis menciona una idea de la existencia de sedes de todo el colectivo concentrada en cada humano para al ser extendido por todo el campo incluyendo contactos interacciones, flujo de información entre los involucrados o campos particulares sin ser reducible a ellos, parece ser algo absurdo o inadmisibles.

También existe la postura filosófica pero este discurso es más conciso ya que toma directamente el aspecto del lenguaje y este no puede ir desligado sin el pensamiento general y la filosofía que son ligados fuertemente. “Pero toda producción

primordial, individual o “contractual” del lenguaje es un absurdo histórico y lógico. El lenguaje no puede ser otra cosa que la creación espontánea de un colectivo humano. Lo mismo es cierto para todas las instituciones primordiales, sin las cuales no hay vida social, por lo tanto, tampoco seres humanos”. (Castoriadis, EL IMAGINARIO SOCIAL INSTITUYENTE, 1997)

Existe una relación del pensamiento ligado al lenguaje y este es imposible fuera de la sociedad, pero esto no queda allí, va más allá de este supuesto debido a que el pensamiento es esencialmente histórico, donde cada manifestación del pensamiento desencadena una parte en la historia y también su expresión. El pensamiento en parte esencial de la sociedad porque está implícito que cada una de sus manifestaciones es un momento social que puede actuar sobre él, sin llegarlo a reducir simplemente a ese hecho. Es por esta razón que se hace necesaria tener en consideración lo social histórico ya que el mismo constituye la parte esencial de la existencia del pensamiento y la reflexión.

Otro aspecto fundamental es el psicoanálisis del individuo, donde siempre refleja que es socializado y también por supuesto el individuo que lo practica, donde se puede evidenciar que no se encuentran los mismos en un estado psicossomático, es decir en estado puro porque siempre están socializados. Dichos individuos socializados son elementos hablantes y caminantes de una sociedad y Castoriadis nos indica que estos encarnan en partes efectivas, en potencial como núcleo esencial de las instituciones y significaciones de la sociedad. Entre el individuo y la sociedad no existe oposición ya que este es efectivamente una creación social lo cual se ve reflejada en su forma histórica una y otra vez, donde su verdadera polaridad se manifiesta entre sociedad -psique y estas a su vez son irreductibles e inseparables una de la otra.

“La sociedad es creación, y creación de sí misma auto creación. Es una cuasi totalidad cohesionada por las instituciones (lenguaje, normas, familia, modos de producción) y por las significaciones que estas instituciones encarnan (tótems, tabúes, dioses, Dios, polis, mercancía, riqueza, patria, etc.). Ambas -instituciones y

significaciones- representan creaciones ontológicas”. (Castoriadis, EL IMAGINARIO SOCIAL INSTITUYENTE, 1997)

Los elementos que forman parte de una sociedad son creados por ella misma, un ejemplo práctico, para que Atenas exista son necesarios los atenienses y no por la humanidad en general, pero quien los forma es Atenas. A partir de esta premisa la sociedad es una auto institución, pero en la historia humana esta ha sido oculta por la misma sociedad. Su historia en el sentido amplio atraviesa siempre pasa por procesos de auto alteración porque en sí misma es un proceso de auto alteración. Esta evolución de la sociedad y como se manifiesta esta alteración arroja un cuestionamiento

En el proceso de auto alteración que la sociedad vivencia en su historia surge la pregunta de la identidad diacrónica o su evolución y cuando una sociedad pierda su esencia o deja de ser la misma y da paso a otra, y solo la historia puede responder, pero la lógica cotidiana no puede llegar a su conclusión.

Las significancias de los imaginarios sociales por ser creaciones libres de cada sociedad no son deductibles racionalmente y a su vez, son anónimos colectivos. También poseen restricciones entre las cuales Castoradis menciona las siguientes:

Las restricciones externas donde la sociedad donde la sociedad se habitúa a su entorno o condiciona, uno de los factores puede ser el natural donde la sociedad se condiciona a este, pero no está causada por el mismo. Cuando se menciona un elemento este posee un código del lenguaje, por ejemplo un gato donde simplemente es un gato, pero en oposición a esto está el aspecto poético, el cuál parte de significaciones imaginarias.

“A estas restricciones “externas” corresponde la funcionalidad de las instituciones, en particular aquellas que conciernen a la producción de la vida material y la reproducción sexual”.

También se encuentran las restricciones internas donde la sociedad las crea a si misma, son llamadas materia prima y hace referencia a la psique. “La psique debe ser

socializada, y para ello debe abandonarse más o menos a su mundo propio, sus objetos de investidura, aquello que para ella hace sentido, a investir objetos, orientaciones, acciones, roles, etc., socialmente creados y valorados. Debe abandonar su tiempo propio a insertarse en un tiempo y un mundo públicos (tanto “naturales” como “humanos”). (Castoriadis, EL IMAGINARIO SOCIAL INSTITUYENTE, 1997)

Existen las restricciones históricas, donde es difícil inquirir en el origen de las mismas, pero todas poseen su historia, ninguna surge de la nada, porque siempre poseen un pasado así no este del todo claro o se presente fragmentado. Un ejemplo es la tragedia ateniense que proviene de la mitología griega y esta la recrea. Otro ejemplo es la historia del cristianismo donde su base es extraída de los mismos textos sagrados pero que tienen resultados totalmente diferentes.

Por último, se encuentran las restricciones intrínsecas, una de las más interesantes. Perteneciente a este aspecto se encuentran las instituciones y las significaciones con coherencia. La coherencia no rechaza ningún modo de división u oposición y lucha interna; un ejemplo de esto son las sociedades esclavistas feudales que son coherentes totalmente.

“Las significaciones imaginarias sociales crean un mundo propio para la sociedad considerada, son en realidad ese mundo: conforman la psique de los individuos. Crean así una “representación” del mundo, incluida la sociedad misma y su lugar en ese mundo: pero esto no es un constructum intelectual; va parejo con la creación del impulso de la sociedad considerada (una intención global, por así decir) y un humor o Stimmung específico –un afecto o una nebulosa de afectos que embeben la totalidad de la vida social”. (Castoriadis, EL IMAGINARIO SOCIAL INSTITUYENTE, 1997)

iii. HIERNAUX, Daniel. DE LOS IMAGINARIOS A LAS PRÁCTICAS URBANAS: CONSTRUYENDO LA CIUDAD DE MAÑANA

Crecimiento de la ciudad a partir del imaginario suburbano/imaginarios de resistencia

La temprana motorización de la sociedad americana, debido al intenso desarrollo capitalista de corte fordista, tuvo un papel esencial para potenciar las densidades menores y crear una ciudad extendida, con un corazón financiero-comercial sustentado en la construcción de rascacielos.

Las ciudades europeas, la presencia de corazones urbanos de valor patrimonial y con bastante capacidad para reorganizarse a fin de mantener la población y los servicios favoreció su mantenimiento como áreas densas, servidas además por transporte público eficiente y de calidad.

A pesar de ciertos esfuerzos de algunos nuevos Estados de bienestar para dotar de viviendas en conjuntos más densos a la población de bajos ingresos, la penetración de estos modelos resultó restringida frente a la gran demanda de los nuevos migrantes situados en la informalidad y, por ende, incapaz de integrarlos en la oferta pública reservada a los asalariados, la cual era insuficiente y costosa frente a los escasos recursos de los migrantes más pobres.

Desde un enfoque material, se asistió entonces a la creación de nuevas “coronas” urbanas, a una “suburbanización” periférica, tanto para segmentos sociales ricos como pobres, con las conocidas implicaciones sobre las condiciones de vida, las carencias materiales y los servicios urbanos, entre otros factores (Hiernaux, Lindón y Noyola, 2000).

¿Qué induce a las personas a seguir este modelo de desarrollo de la ciudad, de corte suburbano? ¿Existen modelos alternativos?

Los imaginarios sociales, en particular los imaginarios urbanos

Los imaginarios urbanos a aquellos imaginarios sociales construidos social y esencialmente a partir de las imágenes y representaciones de la ciudad. Entonces, los imaginarios urbanos son fruto de la capacidad humana para representarse la ciudad a partir de las imágenes que se presentan de ella al individuo y a la sociedad y

transformar esta representación en un imaginario actante, es decir, en actos guiados por la imaginación (Hiernaux y Lindón, 2007; Hiernaux, 2007)

Las prácticas de los individuos en el espacio urbano es la forma como se construye la ciudad a partir de la acción social.

Desde el siglo antepasado comenzó a visualizarse la emergencia de propuestas para evitar el hacinamiento y la congestión de las ciudades tradicionales, afectadas por las crecientes migraciones del campo, en el marco de los procesos espectaculares de desarrollo económico propios del siglo XIX.

El modelo de ciudad que empezó a vislumbrarse fue uno en el cual las distancias sociales e interpersonales podían reflejarse asimismo en la distancia física, y donde la naturaleza dominada se insertaba en el paisaje humanizado. Pero, también, donde el “orden” contuviera el caos engendrado por el crecimiento inadecuado de la superada ciudad feudal.

Tal vez, desde esa época y a pesar del sustrato común que los enlaza, pueden distinguirse ya dos orientaciones: el modelo francamente individualista, propio de las sociedades anglosajonas, y el modelo de colectividad restringida, característico de las culturas mediterráneas.

El avance de la economía, y la centralización del crecimiento en torno a la potencia estadounidense, favorecidos además por dos guerras mundiales en las que ese país cumplió el papel del salvador que convenía imitar, impulsaron la reducción del predominio del modelo urbano semi concentrado, propio de los países mediterráneos, que empezaron su tránsito hacia una sub urbanización sin precedentes. Ello también se relaciona con la progresiva imposición de un modelo de consumo indudablemente marcado por el individualismo estadounidense, que propiciaba el uso individual o a lo sumo familiar de los bienes y servicios dentro del espacio privado. Este imaginario social no sólo dio un formidable empujón al consumo doméstico, sino que modificó la forma de concebir la casa, las relaciones sociales con el vecindario y la morfología

urbana.

El imaginario suburbano merece ser analizado desde perspectivas psicoanalíticas y antropológicas, recurriendo a las mitologías antiguas para encontrar su sentido y su origen en un pasado mítico.

La colonización de las mentes para generar una adhesión masiva a ese imaginario se logró, en parte, por la expansión y el dominio de un modo americano de vida que impregnó progresivamente diversos aspectos de la vida urbana de los países que no lo seguían en un principio, entre ellos, por supuesto los países mediterráneos, y aquellos como México, donde la vida comunitaria y los espacios colectivos seguían vivos, debido a las fuertes raíces rurales y comunitarias de su población, recientemente integrada al crecimiento urbano.

La colonización de las mentes se ha conseguido por medio de las imágenes; por ejemplo, la “asignación a la residencia” de las mujeres dentro de la casa suburbana fue uno de los vectores más significativos para lograrla: en la casa, la mujer define muchas de las formas de apropiación de los espacios. Para ello, las revistas de modas y femeninas jugaron un papel central; asimismo, las compras por catálogo hicieron su parte; además, la radio, la televisión y el cine ofrecían programas donde la división sexual del trabajo era claramente expresada y avalada; donde la dominación de la mujer en un espacio confinado, la casa suburbana, se hacía evidente, y con los cuales se creaba la ingente necesidad de emular ese modelo consumista.

que son los nuevos centros de atracción en los suburbios.

Cabe remarcar que la colonización de las mentes no sólo se llevó a cabo desde la perspectiva de los consumidores, sino también de los agentes activos en la producción social del espacio: en ese sentido, arquitectos, ingenieros, urbanistas

Pienso, por ejemplo, en el papel de Hechizada (Bewitched) o en La Casita en la Pradera, entre otros programas que dieron la vuelta al mundo. promotores fueron

integrando ese imaginario suburbano como algo que tenía sentido por sí mismo, sin necesidad de justificarse.

La percolación social” las innovaciones sociales se van trasminando de las élites a las clases populares.

La colonización de las mentes por el imaginario de la Modernidad, trasvasado de un modelo económico a otro, de una clase social a otra, de una ciudad a otra, ha provocado efectos colaterales muy notorios: si bien en Estados Unidos el acceso al automóvil particular para la gran mayoría ocurre desde muy temprano en el siglo XX, aunado al hecho de que la circulación vehicular se ve favorecida por vías amplias, tanto las ciudades mediterráneas como las latinoamericanas y algunas asiáticas como Bangkok se enfrentan a problemas crecientes de transporte masivo para los grupos populares que se han ido a poblar los suburbios, pero también para quienes todavía quieren o se ven en la necesidad de acudir a las áreas céntricas al trabajo a realizar actividades comerciales o culturales, lo cual atraviesa a todos los grupos y sectores sociales.

Los imaginarios urbanos de la resistencia a aquellos que sustentan prácticas urbanas distintas de las marcadas por la sub urbanización, que parecería imposible de frenar.

La gentrificación, ese proceso por el cual las élites recobran el control de los centros degradados y de zonas que antes eran el lugar de residencia de las clases populares, es un fenómeno relativamente reciente, pero que coincide con el surgimiento de un imaginario diferente de ciudad.

Los barrios representan las “imágenes estratégicas” o “colonizadoras”, para definir las nuevas representaciones de lo que debería ser “una ciudad real”.

¿Qué compone este imaginario? En buena medida, es un imaginario basado en el

convencimiento de que los centros ofrecen muchos atributos que se han perdido en el modelo suburbano, la posibilidad de hacer desplazamientos cortos y a pie el regreso a la figura del peatón y, en ciertos territorios, también en bicicleta. El centro es un espacio donde sigue concentrada la vida cultural, por lo cual se puede habitar en un entorno patrimonial que exhala cultura y tradición, y donde la posibilidad de socializar con otros individuos es maximizada por la concentración urbana y los contactos frecuentes, aunque no deriva en las relaciones obligadas de las pequeñas ciudades y los pueblos, antesala de la ciudad moderna, y poco apreciadas, salvo por unas minorías.

Una clara búsqueda de seguridad: la casa suburbana es en esencia un espacio de repliegue que soporta medidas defensivas (cercas, policías, tecnologías de vigilancia, etcétera) pero que no se adecua a los estilos de vida de individuos móviles en extremo. Abandonar la casa por un viaje de negocios o una estancia de placer implica riesgos de robos y, aun ocupándola, de asaltos. Una torre protegida por unas cuantas personas, con sistemas de seguridad, ofrece una gran tranquilidad a sus ocupantes.

Ciertos grupos sociales en el país han aceptado la densidad cuando está acompañada de la proximidad de los servicios y los comercios, y de un ambiente que se considera agradable. En el contexto de las nuevas torres, el entorno es muy distinto: con frecuencia es “árido”, ya que colindan con vías rápidas, y no cuentan con servicios de proximidad. Pero ello debe ser entendido en otro contexto. El estilo de la vida actual remite más a compras masivas en tiendas de autoservicio que se realizan en promedio una vez a la semana (o ahora son más frecuentes las compras por Internet o por teléfono y las mismas tiendas se encargan de la entrega a domicilio).

Son diferentes entre sí el imaginario de regreso al centro de la ciudad y el de la ciudad de cristal.

La resistencia desde la pobreza

Estos grupos sociales han tenido una inserción en barrios antes marginales, en torno a pueblos tradicionales que fueron absorbidos por la ciudad. En estos barrios,

desarrollaron situaciones de recreación de comunidades, no de tipo rural, sino claramente urbano, donde prevalecen condiciones de solidaridad e intercambio que prácticamente han desaparecido en otros contextos (Portal, 2007). La expansión urbana ha sido una oportunidad por la cual estos grupos se encuentran en localizaciones privilegiadas a las cuales no hubieran podido acceder en otras situaciones.

Limitaciones y conflictos de los imaginarios de resistencia

No pueden existir un proyecto ni un producto únicos susceptibles de ser impuestos a todos los habitantes de una urbe ni a todos los grupos sociales, étnicos, etarios, etcétera, fusionados.

El primero corresponde a la esfera de la representación de la ciudad que tienen sus habitantes y, el segundo, a los imaginarios urbanos que sustentan las formas de producción de la ciudad.

Es importante reconocer que éstos son los grupos que contribuyen activamente al proceso colectivo de la formación de opinión

De los imaginarios a las prácticas urbanas

Las prácticas urbanas, las cuales, dentro de la lógica de mi interpretación de los imaginarios urbanos, constituyen el resultado directo de los imaginarios y manifiestan su esencia, sus núcleos fuertes

Lo cual no es raro si se asume que lo fortuito, lo laberíntico y lo fugaz representan la esencia de la ciudad y, por ende, pueden tener implicaciones sobre los comportamientos, no sólo para imponer una reacción/práctica del urbanita, sino para inducirlo a despojarse del comportamiento racional y “seguir la corriente” de la vida metropolitana.

Los imaginarios ni son estables ni responden a imágenes fijas, por lo cual es

fundamental reconstruirlos a partir de los relatos y la observación de las prácticas inmediatas de las personas, asociándolos de forma reiterada con lo que ya se sabe de los imaginarios previamente establecidos.

2.2.2 PLANEACION COMUNICATIVA

Enfoque u Objetivo del punto: Al definir las necesidades reales de las comunidades se establecen estrategias para el alcance dinámico e interactivo con las mismas, donde el proceso de desarrollo va de la mano con los afectados y de esta manera lograr que los mismos sean protagonistas de los cambios que se desarrollen en la comunidad.

i. GUTIÉRREZ CHAPARRO, Juan José. PLANEACIÓN EN SISTEMAS COMPLEJOS: EL ENFOQUE COMUNICATIVO EN LA FORMULACIÓN DE PLANES DE DESARROLLO URBANO

Actuaciones públicas explorando las contribuciones del enfoque comunicativo como paradigma emergente que favorecen la participación y el consenso social.

Si consideramos que en la práctica los aportes de la acción comunicativa exigen, en principio, el fortalecimiento de la participación social en los asuntos de la ciudad, conviene mencionar que, al menos desde mediados de la década de 1970, cuando se institucionalizó la Planificación Urbana en México, el tema de la participación ha estado presente como un componente fundamental del proceso de Planificación. Es una condición regulada desde la propia legislación en la materia, más su tratamiento ha sido muy laxo y sujeto a manipulación; de ahí que nuestro propósito sea delinear orientaciones comunicativas para reforzar los actuales esquemas de participación, mediante el uso de técnicas que eviten la imposición de algunos intereses o el sacrificio de otros de orden público y general. No se trata de creer que los cambios en los procedimientos relativos a la participación sean, por sí mismos, una garantía del Plan en términos técnicos o de su legitimidad ni que los planteamientos emitidos en esquemas comunitarios sean automáticamente mejores que los propuestos por el Gobierno, sino de proponer estrategias participativas alternativas que complementen a las actuales, aun cuando estas se limiten a la simple consulta pública conducida desde la autoridad. Aunque nuestra realidad nos enfrenta a un escenario en el que son escasas las posibilidades de tránsito y adopción del conjunto de planteamientos

emergentes que se desprenden de la discusión precedente, nos corresponde delinear pautas para que los Planes de Desarrollo Urbano sean incluyentes, independientemente de su escala de acción; para ello, la participación social se convierte en un requisito indispensable y, en lugar de una convocatoria inducida desde la autoridad para la participación, lo que se pretende es que, mediante la convocatoria abierta y la participación espontánea de los diferentes actores, el Plan sea legitimado y retroalimentado en sus diferentes etapas. Para lograrlo, la instancia responsable del diseño del Plan debe asumir un alto compromiso social, a fin de interactuar con los grupos, actores y sectores involucrados para que, en esa medida, sea posible identificar aquellos que serán convocados mediante una estrategia participativa diseñada con antelación y apegada a los criterios metodológicos que demanden las características del universo participativo. Desde la acción comunicativa, nos enfocamos a la variable participativa en Planificación urbana. Nos centramos en pautas para el diseño de una estrategia participativa, mecanismo que tiene como propósito integrar la opinión de los grupos, actores y sectores involucrados en el proceso de elaboración del Plan. Su diseño dependerá de las características del universo de población que será necesario convocar y serán las escalas de actuación territorial del Plan las que nos indiquen sus particularidades. En estos términos, la estrategia participativa deberá contener al menos tres componentes centrales: el primero, la identificación de actores; el segundo, la estrategia de convocatoria y, el tercero, las técnicas participativas a utilizar junto con su correspondiente logística y seguimiento. Para identificar actores relevantes, un factor clave es el conocimiento que se tenga de la comunidad y sus problemas, aunque el aspecto fundamental es que los actores en realidad sean representativos de la comunidad y de intereses colectivos. Deberán ser portavoces legítimos y legitimados del sentir comunitario que representan, ya sea desde la esfera social, económica, política, laboral, empresarial, educativa, estudiantil o de género, entre otras. Se trata de contar con el mayor número de representantes de los diferentes ámbitos de acción que, en todo momento, deberán participar de manera abierta, espontánea, sin fines de lucro y, sobre todo, ajena a intereses políticos y partidistas. Algo semejante sucede con

el segundo componente del diseño de la estrategia —la convocatoria—, que estará en función de los actores (receptores) a los que se pretende llamar; esto, a su vez, determinará cuáles son los canales idóneos para comunicar la convocatoria. En este punto es importante que la instancia responsable del Plan asuma la responsabilidad de la convocatoria, para garantizar una amplia y clara comunicación que legitime el proceso con el mayor número de participantes y que los interesados acudan al llamado de modo abierto y espontáneo.

También es importante consultar las disposiciones legales en la materia, ya que en ellas se pueden establecer algunos lineamientos para la convocatoria en términos de plazos y medios de comunicación. Respecto a las técnicas participativas y su logística como tercer componente del diseño de la estrategia, es importante mencionar que, aun cuando los talleres participativos no son la única técnica para el desarrollo de la fase participativa, constituyen la alternativa más viable, según la experiencia acumulada en materia de PL. Cualquiera que sea la definición de las técnicas participativas, deberá dar lugar a una guía de conducción del taller o de la aplicación de las técnicas que se decidan. De una adecuada conducción dependen los resultados que se esperan del ejercicio participativo; se trata de orientar la discusión y evitar en lo posible la dispersión de ideas y opiniones que no se relacionan con los objetivos del Plan. ¿Qué no se debe hacer? Hay que evitar la convocatoria a espacios de participación sin una guía temática previa para la conducción del debate. La experiencia demuestra que un foro abierto no siempre aporta los elementos que se esperarían, porque quienes participan opinan de todo aquello que los “aqueja”, lo que no siempre es útil para los propósitos que se persiguen. Se apunta a promover una dinámica participativa, focalizada y contextualizada en torno a los temas que interesan tanto a la autoridad como al propio Plan. Por otro lado, la experiencia también evidencia que la convocatoria inducida no siempre tiene buenos resultados; hay que evitar convocar a espacios de participación bajo promesas o compromisos institucionales y, en su lugar, procurar un espacio de participación libre, abierto y espontáneo. No es un ejercicio de

simulación condicionado muchas veces por intereses o regulaciones estrictas, porque la elaboración de Planes de Desarrollo. (Gutiérrez Chaparro, 2012)

ii. HABERMAS, Patsy Healey. TEORÍA DE LA ACCIÓN COMUNICATIVA

Uno de los hechos significativos dentro de la producción teórico-analítica de Habermas se expresa en la influencia del pensamiento de Karl Marx, sobre todo a partir de la pretensión de establecer una teoría empírica de la evolución de la sociedad. En este sentido, comenzó adoptando la noción de praxis, que define la acción o práctica fundamental por la cual el ser humano accede o se realiza en el mundo, con la pretensión de reformularla al considerarla reduccionista en el caso marxista (Habermas, 1976), debido a que sólo consideraba al trabajo, lo que le daba un sesgo tecnocrático asociado a la preeminencia de la racionalidad instrumental². Según Habermas, esto denotaba una carencia de otra dimensión fundamental de la praxis humana: la acción comunicativa y sus efectos simbólicos (Habermas, 1976, 1985a, 1985b y 1987b). Por ello, si bien su pensamiento se origina con la teoría crítica de la Escuela de Frankfurt, este es un elemento distintivo que lo distancia de autores como Adorno y Horkheimer, y que proyecta su visión hacia una teoría social sobre las dinámicas del capitalismo avanzado.

En esta nueva praxis que entiende Habermas, están los cimientos de su propia teoría de la acción comunicativa, ya que este principio le permitió integrar la filosofía del lenguaje con la explicación sociológica en una teoría crítica del capitalismo moderno. Siguiendo esta línea, su primer gran análisis se vio expresado en la obra “Historia de la Opinión Pública”, (Habermas, 1981a) en donde sienta las bases del concepto de “esfera pública” y da cuenta de sus grandes transformaciones estructurales en la época moderna desde el ideario planteado en la ilustración, logrando establecer una nueva visión explicativa de este fenómeno expresada entre la existencia de dos espacios de opinión pública: el manipulado y el crítico.

Posteriormente, en su obra “Teoría y práctica; Teoría y praxis. Estudios de filosofía social” (Habermas, 1987a), Habermas retoma su preocupación por la interacción social mediada por el lenguaje como una dimensión constitutiva de la praxis humana, no solamente como una acción fundamental sino que, además se propone argumentar porqué en este tipo de acción reside el verdadero cambio social, no como en el Marxismo en donde éste venía desde el trabajo.

A diferencia de autores como Adorno, Horkheimer y Gramsci, Habermas planteó que este tipo de cambio debía darse en un ámbito simbólico, en un ámbito comunicativo de interacción y entendimiento entre los sujetos. En este contexto, en 1981 va a publicar su gran obra, “La teoría de la acción comunicativa” (1987b y 1987c), dos tomos en donde se propone analizar la racionalidad de la acción, la racionalización social y una crítica a la razón funcionalista, intentando explicar su concepción sobre el conocimiento del sujeto y sus dinámicas de interacción en la conformación de la sociedad a partir de una teoría comprehensiva integradora de las dinámicas subjetivas a partir de la noción de “mundo de la vida”, y de la comunicación desde la noción de “sistemas”. Finalmente, cabe señalar que esta obra es la base de sus análisis y reflexiones posteriores sobre la ética, la democracia deliberativa y la consolidación del Estado en la sociedad moderna. Asimismo, de importantes y reconocidos trabajos posteriores como “Facticidad y Validez” (Habermas, 1998) respecto de los usos del conocimiento en la interacción social.

Habermas en su teoría de la acción comunicativa, presenta los fundamentos de una teoría comprehensiva para explicar a la sociedad en sus dinámicas de interacción, sosteniendo que dicha acción tiene como componente esencial aquellas las normas de acción definidas recíprocamente entre los sujetos sobre su conducta, por lo que deben ser reconocidas y comprendidas intersubjetivamente. Sin embargo, dentro de las orientaciones de la acción del sujeto, es posible encontrar funciones implícitas necesarias para la sociedad que devienen en sistemas, los cuales constituyen una dinámica externa al sujeto. Este trabajo ha intentado explicar los principales tópicos

desarrollados por este autor en la obra que lleva este nombre. A continuación, se presentan dos conclusiones en torno a lo revisado:

1) La acción comunicativa es una parte de la acción social, lo que la vuelve como un factor determinante en el proceso de socialización. Actualmente, esto es esencial para entender la relevancia que tienen los medios de comunicación de masas en la formación de “imágenes de mundo” de los sujetos. La dinámica comunicativa define la recepción y reproducción cultural, la integración social y el desarrollo de la personalidad y de la identidad personal.

2) La acción comunicativa está mediada por símbolos y responde a la idea de reconocimiento compartido. Este es un tema relevante para entender el concepto de deliberación en la acción política, como un medio de reconocimiento e integración de las personas en las decisiones de carácter público. (VERGARA, 2011)

iii. GIRALDO MARÍN, Lucero. MAGALY MEJÍA, Bibiana. ESTRATEGIAS COMUNICATIVAS PARA LA MOVILIZACIÓN SOCIAL EN PROCESOS DE PLANEACIÓN DEL DESARROLLO LOCAL

La relación comunicación/participación toma vida y es posible en cuanto la sociedad civil asuma su papel de constructor de la democracia participativa. Según Daza (1998) Una sociedad civil fuerte es necesaria para dar contenido a la democracia dotándola de un carácter participativo, además, porque así va creando sus propias opciones políticas de más amplio reconocimiento y porque de esa forma logra una importante misión como fiscalizadora y controladora del poder estatal, como único actor natural con capacidad para dotar de contenido ético la práctica política”.

Por su parte, Conill (1998) concibe la sociedad civil como un conjunto de instituciones sociales: mercados, asociaciones libres, esfera pública, opinión pública, entre otros, se excluye la esfera estatal por la deslegitimación del Estado como herramienta para alcanzar una existencia racional, pública y ética, papel que le atribuye

a la sociedad civil. Plantea, además, un nuevo concepto de sociedad civil fundamentado en criterios de solidaridad, moralidad y de una nueva racionalidad, una racionalidad comunicativa que se desarrolla en el espacio de lo público, como espacio del pluralismo y del policentrismo, una sociedad civil independiente del Estado, pero en coordinación e interdependencia con éste para construir el espacio de la democracia.

Se tiene entonces, que al hacer referencia al concepto de sociedad civil, se habla de la relación sociedad/Estado; la sociedad no puede entenderse sin el Estado, aunque como puede inferirse de los planteamientos de Conill, se presenta una dicotomía entre el llamado al fortalecimiento de la sociedad civil y la progresiva desintegración del tejido social, debida, en buena parte, al debilitamiento progresivo del Estado y a su crisis de gobernabilidad. No obstante, a pesar de lo anterior y precisamente por ello, es la sociedad civil la llamada a ser protagonista en la elaboración y puesta en práctica de nuevas y mejoradas opciones de convivencia en la esfera de lo público, esa es la razón para estar en el centro del debate sobre un desarrollo democrático para el país y de ahí la importancia de revisar críticamente la relación participación/sociedad civil/comunicación.

La participación ciudadana se entiende, así, como una categoría en estrecha relación con la comunicación; participar es comunicar y ello básicamente se concreta en el nivel local, cuando la argumentación es la base de la relación entre quienes negocian. La participación ciudadana implica concertar y por ello requiere del componente racional comunicativo para construir entre la diversidad de opiniones, criterios y razones, consensos y acuerdos colectivos que generen políticas y proyectos inclusivos que representen el interés común. La participación ciudadana como proceso social es definido por Garay (2002: 80) como:

El resultado de la acción intencionada de individuos y grupos en busca de metas específicas, en función de intereses diversos y en el contexto de tramas concretas de relaciones sociales y de poder. Es, en suma, un proceso en el que distintas fuerzas sociales, en función de sus respectivos intereses (de clase, de género, de generación),

intervienen directamente o por medio de sus representantes en la marcha de la vida colectiva con el fin de mantener, reformar o transformar los sistemas vigentes de organización social y política. Implica, entonces, que culturalmente se asuman prácticas sociales donde prime el compromiso con lo público y con la política como forma de expresión colectiva, proceso con el cual se fortalece tanto la administración del Estado como la ciudadanía, todos ganan, se complementan, se trata de que cada quien cumpla con los deberes y derechos que demanda la vida pública y así se establezcan los vínculos que fortalecen la democracia.

Para Hoyos (2001), siguiendo los planteamientos de Habermas, se requiere un compromiso con la construcción de lo público, entendido como aquello que nos conviene a todos, lo que se materializa en las diversas formas de participación de la sociedad civil, en las formas de gobierno, y en las reglas de juego que acordamos para la convivencia social, dicho de otra manera, en la profundización de la democracia. Los procesos de entendimiento entre los ciudadanos son posibles gracias a las estructuras comunicativas de la sociedad civil, aquí resalta el nivel hermenéutico de la comunicación que posibilita comprender a los otros, reconocerlos, respetar sus máximos y acordar los mínimos que permitan convivir, todo ello se concreta a través de los procesos de participación política y del derecho, independiente de la moral, en los cuales se fundamenta la soberanía popular y la garantía de construcción de un Estado democrático.

Se trata de un nuevo y renovado contrato social basado en la concepción deliberativa de la política que, de acuerdo con Rawls, citado por Hoyos (2001), parte del reconocimiento de las diversas visiones omnicomprensivas del bien y la moral, para poder llegar a un consenso sobre mínimos: “La mediación entre estos dos momentos de la sociedad, es la que pretende ocupar Habermas con una teoría discursiva de la política, cuya forma reguladora es la democracia participativa”. Es necesario, entonces, siguiendo a Hoyos, para consolidar la construcción del Estado democrático de derecho, asegurar la más amplia participación de los ciudadanos en la búsqueda tanto de comprensión de la complejidad y conflictividad de la sociedad civil, como de acuerdos

mínimos, ya que sólo son válidas y se respetan aquellas normas que son pactadas por todos aquellos que de alguna forma son afectados por las mismas.

Se rescata aquí el papel del ciudadano que se expresa de una u otra manera, en busca de lo que él considera de beneficio, no solo para su interés particular, sino para el de su entorno social; un ciudadano que, también, en algún momento, sea capaz de cooperar con otros para crear o transformar el orden social donde quiere vivir, para su dignidad y la de los demás; un sujeto que entienda y viva lo público, que asuma lo político como una alternativa para generar propuestas y participar en las construcciones sociales, un sujeto político que nos lleve día a día a acercarnos más a esa democracia justa y equitativa; un sujeto que reconoce y potencia lo individual pero que lo traduce en una construcción colectiva.

Es bajo esta óptica que se entiende la sociedad civil, una óptica que contempla una manifestación subjetiva en lo individual al interior de cada grupo, pero colectiva en los resultados reales del bienestar de una sociedad; en otros términos, que actúa bajo unas lógicas colectivas. Así, Bomuza, citada por Daza (1998) plantea:

La sociedad civil tiene así su espacio de acción expresiva en la esfera de la opinión pública, entendida como “una red para la comunicación de contenidos y toma de postura, es decir, de opiniones sustentadas en las reglas de una práctica de comunicación pública, mantenida y seguida en común, como resultado de una controversia más o menos exhaustiva en la que las propuestas, las informaciones y las razones puedan elaborarse de forma más o menos racional.

La relación participación/sociedad-civil/comunicación nos invita, entonces, a preguntarnos por las reales posibilidades de acceso de los ciudadanos y grupos sociales a la regulación de la información, a la interlocución y a la democratización de la palabra pública para la construcción de proyectos de sociedad. El efectivo acceso a los derechos civiles y políticos depende en gran medida esta relación, pues en ella se encontraría parte de la respuesta a cómo conjugar desarrollo económico con democracia política y equidad social. De acuerdo con Jaramillo y Toro (2002), la comunicación se entiende

como una dimensión consustancial a la naturaleza humana que involucra, tanto el modo como los seres humanos articulan universos simbólicos que confieren sentido existencial, como la forma en que proponen horizontes éticos que proporcionan criterios de actuación.

Comunicar es “poner en común”, esto le otorga su carácter de bien público y de elemento de vínculo y de intercambio social, que trasciende el campo de los medios para relacionarse con la complejidad de los procesos articuladores de la comunidad, y de la creación de cultura y de sentidos, de allí la necesidad de generar un modelo de comunicación para la vinculación de la sociedad y de las organizaciones, a la movilización colectiva, en torno a propósitos de acción mancomunada que son la razón de ser del Consejo Territorial de Planeación. En ese contexto, los municipios, concebidos como empresas sociales, deben generar estrategias que desde la comunicación organizacional partan de la voluntad política de la alta dirección para lograr movilizar en torno a los propósitos, que relacionan a sujetos sociales.

La construcción de sentido para los implicados es el fin de todo el proceso comunicativo, según la propuesta de Toro y Rodríguez (2001:16): “Para que un proyecto sea comprendido y apoyado por la sociedad, para que ésta se movilice, es decir, se comprometa en el logro de determinados propósitos colectivos se requiere que el proyecto tenga sentido para los implicados, porque así, se facilita su implementación y sostenibilidad”. Y para lograr estos propósitos es necesario plantear estrategias comunicativas que faciliten la democratización de las estructuras de la comunicación; en otras palabras, que tanto la emisión como la recepción y la reelaboración de los mensajes tengan un fuerte componente participativo, en el que se les otorgue consistencia, resonancia y sentido a los actores de la sociedad civil en la coproducción de los contenidos. En esta intencionalidad cobran vital importancia las redes de comunicación directa, ya que permiten tanto una verdadera negociación entre las partes involucradas, como que se produzca un intercambio de sentidos sobre los temas y las estrategias de gestión de los problemas sociales.

Aquí, se hace el llamado a generar redes de acción comunicativa que, desde su campo organizacional garanticen la organicidad y coherencia de las entidades, desde el punto de vista de la adecuada articulación de acciones y esfuerzos para lograr el propósito misional. Este es un campo fundamental, pues de su acertado manejo dependen las señales que la entidad envía hacia la sociedad, señales que, inevitablemente, revierten sobre su imagen y condicionan sus márgenes de credibilidad.

Desde el campo de actuación de la comunicación pública, se busca garantizar que las entidades se expresen frente a la sociedad y le comuniquen su relato; escenario usualmente asociado a los medios de comunicación y, de manera más específica, al periodismo, en el que se juegan la veracidad, transparencia, suficiencia y oportunidad de la información emitida hacia la sociedad y donde operan el manejo de medios y las oficinas de prensa.

Se trata de generar estrategias ausentes de instrumentos de coacción fundamentadas en el compromiso autónomo de los implicados, y que propendan por la inclusión de todos los intereses y afectados. Por ello es muy importante que el mensaje llegue a la población lo más adaptado posible a su contexto y circunstancias para facilitar la movilización que de por sí enfrenta muchas dificultades, entre ellas, el reconocimiento de la dificultad de negociación de los significados propuestos, debido a la complejidad de la interpretación que lleva a cabo cada uno de los miembros de una comunidad y las comunidades en general, y que no necesariamente, coinciden con las intencionalidades de las administraciones municipales.

El diseño metodológico de la investigación está basado en el principio de la complementariedad, que tiene en cuenta elementos importantes de varias tendencias de investigación y que según Murcia y Jaramillo (2000), se sustenta, entre otras, en las siguientes teorías: 1) Las teorías de la complejización de las ciencias, propuestas por Edgar Morín y Kern, según las cuales, una ciencia se desarrolla cuando busca su complejización; esto es, cuando se analiza desde las relaciones internas y externas; o

sea, en función de sus posibilidades de relación con el todo y sus partes. 2) El principio sistémico ecológico, expuesto por Miguel Martínez, como una posibilidad de comprensión de un texto cultural, y en el que cada elemento se define fundamentalmente por la red de relaciones que lo unen a los demás. 3) La teoría de la acción comunicativa de Habermas, a partir de la cual se plantea la comprensión de los textos culturales, desde el análisis e interpretación de los contratos de habla, los cuales se pueden comprender desde diferentes ángulos. 4) La hermenéutica, como base de los procesos de comprensión de sentidos y significados de los escenarios sociales, y de los sujetos que intervienen en ellos (tanto del investigador como del investigado), lo que demanda comprender las redes de sentido y significado socioculturales, desde los procesos comunicativos, en un contexto determinado.

Este diseño metodológico tiene en cuenta, también, la investigación acción participativa, en relación a que, lo más importante, es la comprensión y re-definición de las acciones e interacciones, desde los propios escenarios donde éstas se generan. Consta de tres momentos que interactúan a lo largo de todo el proceso de investigación: Pre configuración, o acercamiento a la realidad sociocultural del proceso, objeto de estudio; Configuración, o trabajo de campo, en el cual se reformulan las preguntas de investigación, se definen informantes claves y se diseñan instrumentos de recolección de información y Reconfiguración, o comprensión de sentido de todo el proceso desarrollado y reconfiguración de las interpretaciones (proceso de triangulación). (MEJÍA & GIRALDO MARÍN, 2011)

2.2.3 MATRICES SOCIALES.

Enfoque u Objetivo del punto: El reconocer la matriz en relación a su desarrollo e identidad de cierta manera será una herramienta eficaz en el desarrollo de las propuestas estratégicas en las comunidades, ya que de esta manera las mismas están condicionadas a la interacción de los miembros de las comunidades y la transmisión de información que fluye a través del intercambio de dicha matriz, de allí radica la importancia del reconocimiento de la misma.

I. MANDOKI, Katya. PRÁCTICAS ESTÉTICAS E IDENTIDADES SOCIALES. DESARROLLO DE IDENTIDAD A PARTIR DE UNA MATRIZ

“Las matrices, del latín *“mater”*, son literal y metafóricamente los lugares donde se gesta y se desarrolla la identidad. La matriz es al sujeto colectivo lo que el útero maternal al sujeto individual, v.g, su condición material indispensable. Al tratarse de una disposición que tiñe y posibilita ciertos modos de intercambio social, la subjetividad solo es perceptible cuando es objetivada o conformada como identidad desde registros y modalidades en su enunciación e interpretación. De ahí que las matrices establezcan las condiciones de posibilidad en la conformación de la subjetividad y sus despliegues a través de las identidades individuales y grupales.” (Katya, 2006)

Las matrices son literal y metafóricamente los lugares donde se gesta y desarrolla la identidad. La matriz es al sujeto colectivo lo que al útero maternal al sujeto individual. Existen diversas matrices: La matriz familiar, como madre de todas las matrices por ser la familia el origen de todas las culturas. La matriz religiosa que implica tocar la sensibilidad humana que genera identidades personales y colectivas. La matriz médica toca el lado mas sombrío y milagroso de la vida. La matriz ocultista que despliega un gran número de elementos participantes como: la vacilación, la desesperación, la vanidad, enamoramiento, celos, envidia y celos son algunas de las motivaciones que hace que gran número de personas se adhieran. También se habla de una matriz estética, que paradójicamente es una de las matrices que ha contribuido pero la que más ha obstruido la comprensión de la estética. Por último, se encuentra la matriz escolar que no solamente define la figura de un maestro sino es el modelo que sensibilizará a sus alumnos.

ii. COMPEÁN, Liliana Sosa. DISEÑO BASADO EN LOS SISTEMAS COMPLEJOS ADAPTATIVOS EL DISEÑO DE OBJETOS AUTORREFERENTES

La habilidad que posee una matriz, ante el entorno es cambiante al introducir de objetos diferentes a la matriz.

Matrices sociales	Respecto al diseño y al objeto autorreferente
Cada una constituye un universo propio, sin embargo, son fenómenos de la misma índole, que pueden tener orillas borrosas, traslapes o proyecciones unas con otras, sin perder por ellos su especificad.	Dependiendo del objeto autorreferente que se pretenda diseñar, dirigir o modificar con una intención planeada, hay que tomar en cuenta la delimitación del sistema, basándonos en la identidad que les da esencia y los hace unidades discretas, tales elementos son principalmente los códigos y símbolos que cada componente comparte con los otros y que los utilizan para una interacción constante entre sí.
Requieren estrategias de persuasión para que los individuos se aglutinen en torno a ellas y construyan sus identidades, esta es una legitimación necesaria para la adherencia a las matrices. Ahondando en esto, las estrategias de persuasión son de carácter estético y semiótico, y deben ser sensoriales y accesibles para la sensibilidad de los sujetos vinculados a ellas.	En este tipo de Sistemas complejos y autorreferentes suelen surgir producciones que sirven de atractores y aglutinantes del mismo sistema, por ejemplo una bandera en un país, para diseñar un objeto sistema a través de la introducción de un elemento como éste para generar un comportamiento, es necesario que dicho elemento sea tenga este carácter estético y semiótico y contar con un código inteligible al sistema.
Las matrices no sólo son cognitivas y normativas a las instituciones, también son persuasivas, cautivadoras y	Se debe que tener en cuenta que en los objetos que se autogeneran, la retroalimentación hacia ellos mismos

seductoras, pero también represivas, intimidantes y coercitivas.	puede darse de manera positiva en ciertos fenómenos, lo que puede magnificarse y salirse de control si no hay candados o mecanismos de control.
Las matrices son un mundo experiencial, corporal y afectivo para los sujetos que se prendan o son prendidos por ellas.	Los individuos o componentes de un sistema perciben el entorno y están interconectados con otros debido a su percepción sensorial, el diseño de la experiencia concordará entonces con lo que el individuo es capaz de percibir e interpretar en sus distintos dominios.
Cada cual tiene sus propios ritmos y tensiones que distinguen a una matriz de otra: no son elaboraciones puramente mentales. Al respecto queda claro que las materialidades como edificios, territorios, objetos, son parte también de las matrices.	Los dominios tangibles o intangibles, la información y la materia, son aspectos de una sola unidad que es recursiva y autorreferente, por lo que modificar o planear un aspecto de la unidad, inevitablemente tendrá un efecto en todo el sistema.
Las matrices no son un “universo simbólico” unitario, sino que incorporan segmentos de otras matrices y otras etapas previas de la misma matriz, sean vivas o muertas.	Hemos visto que la memoria o experiencia, pasan a ser parte del sistema cuando éste las ha procesado, el efecto que se haya marcado en un momento determinado es entrópico, y se debe considerar un plan regulador si se está diseñando al objeto autorreferente.

Ilustración 6: Matrices sociales en relación al Diseño complejo. Sosa Compeán, L. B. (2012)

2.3 INDENDIENTE: POBREZA URBANA

2.3.1 DEPENDIENTE: ASENTAMIENTOS IRREGULARES

Enfoque u Objetivo del punto: Establecer las características básicas que hacen a los sectores a intervenir particulares para el desarrollo estratégico, tomando en cuentas sus características mas significativas para afrontarlas y revertir los indicadores que demuestran que posee carencias.

i. CONEVAL. MEDICIÓN DE LA POBREZA EN MÉXICO Y EN LAS ENTIDADES FEDERATIVAS 2013. DATOS ESTADÍSTICOS CENSALES INDICADORES DE CARENCIA SOCIAL

Conforme a lo dispuesto en el Artículo 36 de la Ley General de Desarrollo Social, el CONEVAL debe establecer los lineamientos y criterios para realizar la definición, identificación y medición de la pobreza en México, tomando en consideración al menos los siguientes indicadores:

- Ingreso corriente per cápita

El indicador de ingreso toma en consideración los siguientes elementos:

Se determina si el ingreso mensual total por persona (Ingreso corriente total per cápita) es bajo si:

Es menor al costo de la canasta básica completa —línea de bienestar económico— que incluye alimentos, transporte, educación, salud, esparcimiento, bienes y servicios de consumo habitual, entre otros (Consulta actualización del costo de la canasta alimentaria)

Se determina si el ingreso mensual total por persona (Ingreso corriente total per cápita) es muy bajo si:

Es menor al costo de la canasta básica alimentaria —línea de bienestar mínimo— (Consulta actualización del costo de la canasta alimentaria)

En consecuencia, se considera a la persona como no carente por ingresos sólo si su ingreso corriente total per cápita es mayor al costo de la canasta básica completa.

El ingreso corriente total per cápita incluye los siguientes componentes y se ajusta por economías de escala y adulto equivalente:

Ingresos monetarios de las personas: remuneraciones al trabajo, ingreso por trabajo independiente, autoconsumo, ingreso por renta de la propiedad y transferencias.

Ingresos no monetarios de las personas: pago en especie, transferencias en especie y regalos recibidos en especie.

- Rezago educativo promedio en el hogar

El indicador toma en consideración los siguientes elementos:

Que las personas de tres a quince años de edad asistan a un centro de educación básica o que hayan terminado la educación secundaria.

Que las personas nacidas antes de 1982 cuenten al menos con primaria completa.

Que las personas nacidas a partir de 1982 cuenten al menos con secundaria completa.

En síntesis, la persona se considera como no carente sólo si está en edad escolar y asiste a la escuela o si de acuerdo a su edad ha concluido la primaria o secundaria, según los criterios antes señalados.

- Acceso a los servicios de salud

El indicador toma en consideración que las personas cuenten con adscripción o derecho a recibir servicios médicos de alguna de las siguientes instituciones:

Seguro Popular.

Servicios médicos del IMSS.

Servicios médicos del ISSSTE o ISSSTE estatal.

Servicios médicos de Pemex, Ejército, Marina u otra institución pública o privada.

Por tanto, la persona se considera como no carente sólo si cuenta con adscripción o derecho a recibir servicios de salud de alguna institución antes mencionada.

- Acceso a la seguridad social

El indicador toma en consideración los siguientes elementos:
Que la población económicamente activa (PEA) asalariada tenga todas y cada una de las siguientes prestaciones laborales:

- 1.-Servicio médico en el IMSS, ISSSTE, ISSSTE estatal o PEMEX;
- 2.-Sistema de Ahorro para el Retiro (SAR) o inscripción a una Administradora de Fondos para el Retiro (AFORE), e Incapacidad laboral con goce de sueldo.
- 3.-Que la población trabajadora no asalariada o independiente tenga como prestación laboral o contratación voluntaria los siguientes dos beneficios:
- 4.-Servicios médicos en el IMSS, ISSSTE, ISSSTE estatal o PEMEX, y
- 5.-Disponga de SAR o inscripción a una AFORE.
- 6.-Que la persona reciba jubilación o pensión, independientemente de su edad.
- 7.-Que las personas de 65 años y más sean beneficiarias de algún programa de adultos mayores de transferencias monetarias.
- 8.-Que las siguientes personas con parentesco directo con algún familiar, con acceso a la seguridad social, tengan derecho a recibir servicios médicos:
- 9.-Jefe de hogar o cónyuge que no pertenezca a la PEA
- 10.-Ascendientes: padre, madre o suegros del jefe de hogar o cónyuge que no pertenezcan a la PEA.
- 11.-Descendientes: hijos menores de dieciséis años, o hijos entre dieciséis y veinticinco años que estén estudiando.

Las personas que gozan de alguna jubilación, pensión o que reciben servicios médicos en el IMSS, ISSSTE, ISSSTE estatal o PEMEX por parte de algún familiar, o como consecuencia de muerte de una persona asegurada o por contratación propia.

Por tanto, las personas no presentan carencia en el acceso a la seguridad social si, de acuerdo con su edad y/o condición laboral, cuentan con las prestaciones mencionadas anteriormente.

- Calidad y espacios de la vivienda

El indicador toma en consideración que la vivienda cuente con materiales de construcción y espacios con las siguientes características:

Piso firme de cemento o con recubrimiento (laminado, mosaico, madera);

El material de techos sea losa de concreto o viguetas con bovedilla, madera, terrado con vigería, lámina metálica, de asbesto, palma, teja, o de calidad superior;

El material de muros sea tabique, ladrillo, block, piedra, concreto, madera, adobe, o de calidad superior y, que el número de personas por cuarto —contando la cocina, pero excluyendo pasillos y baños— (hacinamiento) sea menor a 2.5.

La vivienda se considera como no carente sólo si se satisfacen de forma simultánea los cuatro criterios anteriores.

- Acceso a los servicios básicos en la vivienda

El indicador toma en consideración que la vivienda cuente con todos los servicios básicos con las siguientes características:

Agua entubada dentro de la vivienda o fuera de la vivienda, pero dentro del terreno; drenaje conectado a la red pública o a una fosa séptica; electricidad obtenida del servicio público, de panel solar o de otra fuente, planta particular, y que el combustible para cocinar sea gas LP o gas natural, electricidad, y si es leña o carbón que la cocina cuente con chimenea.

La vivienda se considera como no carente sólo si se satisfacen de forma simultánea los cuatro criterios anteriores.

- Acceso a la alimentación

El indicador se construye a partir de la Escala Mexicana de Seguridad Alimentaria (EMSA) y toma en consideración los siguientes elementos: En los hogares donde sólo residen adultos, se valora si en los últimos tres meses por falta de dinero o recursos algún integrante del hogar:

Tuvo una alimentación basada en muy poca variedad de alimentos.

Dejó de desayunar, comer o cenar.

Comió menos de lo que piensa debía comer.

Se quedó sin comida.

Sintió hambre, pero no comió.

Comió una vez al día o dejó de comer todo un día.

En hogares donde viven menores de dieciocho años se considera una lista de otras seis preguntas similares a las descritas anteriormente, las cuales se aplican a este grupo de población.

- Grado de inseguridad alimentaria

Seguridad alimentaria: los hogares constituidos sólo por adultos y los hogares con menores de edad que no responden de manera afirmativa a ninguna de las preguntas de la escala.

Leve: los hogares conformados sólo por mayores de dieciocho años que contestan afirmativamente de una a dos de las seis preguntas de la escala. En el caso de los hogares con menores de edad, se consideran a aquellos que contestan afirmativamente de una a tres de las doce preguntas de la escala.

Moderado: los hogares sólo con adultos que responden afirmativamente de tres a cuatro preguntas de la escala. Para los hogares con menores de dieciocho años, se consideran aquellos que contestan afirmativamente de cuatro a siete preguntas de la escala.

Severo: los hogares sólo con adultos que contestan afirmativamente de cinco a seis preguntas; los hogares con menores de edad que responden de ocho a doce preguntas de la escala.

Las personas no presentan carencia en el acceso a la alimentación si los hogares en los que residen tienen seguridad alimentaria o un grado de inseguridad alimentaria leve.

- Grado de cohesión social

Dada la profusión de conceptos asociados a la cohesión social, durante el proceso de definición de la metodología se exploraron diversas alternativas. Se tomaron como base algunos modelos explicativos generales, como el presentado por la CEPAL (2007a), según el cual la cohesión social tiene distintas subdimensiones que podrían considerarse a nivel hogar: las redes sociales, la discriminación, la participación social y la confianza.

A partir de la consideración de los elementos antes mencionados, un indicador robusto podría ser el de la desigualdad o el de las distancias sociales, pues, si se reconoce que la desigualdad se manifiesta en distintos ámbitos del nivel de vida, mientras mayores sean las disparidades sociales en educación, vivienda, salud o alimentación, esta polarización tendería a reforzar la persistencia de la pobreza. Dada la diversidad de conceptos y aproximaciones involucrados en esta dimensión, se retomó la propuesta de Boltvinik (2007), en el sentido de realizar la medición del grado de cohesión social en el espacio del territorio. De acuerdo con ello, el grado de cohesión social se medirá a nivel municipal y estatal mediante cuatro indicadores:

- Desigualdad económica (coeficiente de Gini).

Razón de ingreso de la población pobre multidimensional extrema respecto a la población no pobre multidimensional y no vulnerable. Polarización social. Redes sociales (se calculará solamente a nivel estatal). (Coneval, 2016)

ii. GARCÍA ORTEGA, Roberto. ASENTAMIENTOS IRREGULARES EN MONTERREY, 1970-2000. DIVORCIO ENTRE PLANEACIÓN Y GESTIÓN URBANA

Diagnóstico que vincula y evaluar el tema en relación con los instrumentos y acciones de planeación y de gestión, así como con respecto al valor estimado de la "riqueza inerte" en que consiste este stock habitacional irregular.

Entre las diversas razones que explican la urbanización y la vivienda informal no debemos soslayar los obstáculos que el propio estado impone a través del marco jurídico urbano y de planeación vigente, cuya imposibilidad de cumplir, por su complejidad y elevado costo, obliga a un número creciente de ciudadanos a la informalidad. - Segunda, la conformación paulatina de lo que De Soto ha denominado la "normatividad extralegal"; es decir, la paulatina conformación de un sistema alternativo de derechos de propiedad urbana compuesto por una mezcla de usos y costumbres con reglas del derecho oficial. - Tercera, la introducción del significado mercantil y patrimonial de la vivienda informal, al estimar el valor promedio de las viviendas informales en Lima, y el valor total de los asentamientos irregulares en esa misma ciudad. Ejercicio que intentaremos repetir un poco más adelante para el caso de Monterrey. De sus trabajos en curso rescatamos la idea de intentar clasificar la informalidad urbana en categorías para propósitos analíticos de comprensión y de valuación, lo que en este trabajo intentamos aplicar al caso del AMM (Área Metropolitana de Monterrey). Así, el fenómeno de la informalidad urbana en materia de vivienda en el AMM, aunque con algunas particularidades, puede clasificarse de modo general dentro de los tres tipos básicos de causales propuestas por el Instituto Libertad y Desarrollo, fundado por De Soto en Lima, Perú, estas son: A) Informalidad por tipo de adquisición de tierra. B) Informalidad por el uso permitido del suelo. C) Informalidad por limitaciones legales o económicas de viviendas originalmente formales (véanse los cuadros anexos). Sin embargo, cabe aclarar que para el AMM, esta

clasificación no es excluyente dado que en numerosos casos la informalidad en algunos asentamientos puede presentar simultáneamente las causales A y B y por tanto ser clasificable indistintamente. Por ejemplo, en el AMM es frecuente que la invasión de un predio privado o ejidal, con la que se inicia un asentamiento irregular, ocurra en terrenos periféricos más económicos por carecer de factibilidad para ser urbanizados. Éstos están localizados en la llamada área de preservación ecológica señalada por el PDDUAMM, y por lo cual resultan clasificables como doblemente informales, tanto por tipo de adquisición de tierra como por uso permitido del suelo. No obstante, para el efecto de evitar duplicidad en la contabilidad que se realiza en este trabajo, los asentamientos irregulares localizados en zona de preservación ecológica, en terrenos para otros fines no habitacionales urbanos y en zonas de riesgo, se clasificarán como informales por uso permitido del suelo, asumiendo que tal clasificación conlleva normalmente la informalidad por tipo de adquisición del suelo. Por otra parte, respecto a la informalidad tipo C, la originada por limitaciones legales o económicas en relación con viviendas originalmente formales y cuya informalidad se debe a diversas causas, como la compraventa, subdivisiones formales o informales que no se registran porque fueron construidas o ampliadas sin licencia de construcción o se realizaron cambios de uso del suelo sin el permiso correspondiente, por fallecimientos intestados, etcétera, debemos subrayar que resultará prácticamente imposible cualificar y cuantificar, y menos aún valorar, los costos de las variadas situaciones de "informalidad" urbana que seguramente presenta una ciudad metropolitana como Monterrey a más de 400 años de su fundación. Al respecto, conviene tener presente que Monterrey contó con su primera Ley de Planificación y Construcciones Nuevas en 1927, por lo que nos permitimos señalar de manera general, a título indicativo y no exhaustivo, que el crecimiento físico de la ciudad, tanto en materia de fraccionamientos como en construcciones nuevas, ampliaciones y cambios de uso del suelo, fue, hasta ese año, un producto "espontáneo", y por tanto "informal", carente de los permisos requeridos en el sentido moderno del término. Bajo ese supuesto, consideraremos en este trabajo que una gran parte de la zona urbana construida hasta 1930, puede clasificarse como

de un alto grado de "informalidad" urbana por razones de limitaciones legales y económicas. Por otra parte, esta circunstancia de "informalidad" que se detecta en estos y otros distritos centrales cercanos al perímetro urbano de 1930 se ha visto agravada con el paso del tiempo por las transformaciones urbanas y los cambios de uso del suelo particularmente fuertes durante las décadas de los años cincuenta y sesenta del siglo XX. A partir de entonces, ligados a un proceso paulatino de degradación urbana del centro metropolitano actual del AMM, y en menor grado también de los cascos antiguos de los restantes ocho municipios metropolitanos, una gran cantidad de viviendas con frente a los ejes viales principales del centro, e incluso de algunas colonias cercanas al centro construidas hasta esos años, han sido demolidas o transformadas, con el paso de los años, en locales comerciales o de servicios, mayoritariamente para atender demandas de los grupos de ingresos medios y bajos. Conservadoramente, estimamos hoy dichas superficies "irregulares" en alrededor de 1 900 hectáreas. Este fenómeno de fuerte centralidad comercial y de servicios - frecuentemente popular e "irregular"- no es nuevo ni específico de Monterrey; de hecho, se presenta en distintos grados en muchas metrópolis del mundo, especialmente las latinoamericanas. Así, como lo hemos escrito y documentado con anterioridad, el centro del AMM ha venido sufriendo, desde la década de 1940 y hasta el presente, una paulatina transformación en materia de cambios de uso del suelo. Es a partir de esa década cuando Monterrey inicia la primera fase de su proceso de metropolización, una de cuyas características más relevantes fue, entre otras, la creciente concentración de las funciones económicas y habitacionales de los estratos medios y bajos en las áreas centrales, sitios paulatinamente deteriorados por éstos y abandonados por los estratos socioeconómicos altos que se trasladaron hacia nuevos emplazamientos periféricos más atractivos, apoyados en la movilidad del automóvil (García Ortega, 1988). Bajo las consideraciones anteriores, en el presente trabajo haremos especial énfasis en el análisis de los tipos de causalidad de informalidad urbana A y B. Así, la información cuantitativa y cualitativa acerca de la informalidad urbana en vivienda para el tipo A, por vía de adquisición de la tierra en el AMM, se

referirá básicamente a los fraccionamientos habitacionales, en su inmensa mayoría, periféricos y de bajos ingresos, regularizados o promovidos desde 1973 hasta 1999 por Fomerrey. En lo que se refiere a la información cuantitativa y cualitativa de la informalidad urbana en vivienda para el tipo B, por uso permitido del suelo, fue obtenida de las fuentes de Fomerrey, previa desagregación de dichos asentamientos, una vez constatada su ubicación en zona de preservación ecológica o zona de riesgo, según lo señalado por el Plan Director de Desarrollo Urbano vigente. Para el caso de los asentamientos localizados en tierras de origen ejidal, la información, aunque un tanto limitada e incompleta, fue obtenida de la CORETT. La información que se refiere a los asentamientos registrados por Fomerrey con fechas anteriores a 1990, fue obtenida a partir de mediciones aproximadas sobre un plano ampliado que forma parte de un estudio acerca de la Vivienda en el Área Metropolitana de Monterrey realizado por Diana Villarreal y publicado en 1992 por la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) y la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL). En virtud de lo anterior y de la diversidad de las fuentes de datos empleadas, toda la información estadística manejada en el presente documento debe considerarse como aproximada; no deberá tomarse como definitiva ni precisa para ninguno de los tipos de asentamientos aquí referidos dada la magnitud del problema. Cada uno de los tres tipos básicos, A, B y C, de informalidad urbana serán analizados, a su vez, dentro de cada una de las tres modalidades o status que presentaban los asentamientos "informales" y de origen "informal" en el AMM a septiembre de 1999, a saber: regularizados, en proceso de regularización e irregulares. Para ello, se elaboraron tres cuadros por cada modalidad. Los cuadros 1A, 1B y 1C muestran los asentamientos humanos regularizados a septiembre de 1999. El cuadro 1A concentra los asentamientos regularizados cuya informalidad tuvo como origen el tipo de adquisición de la tierra; el cuadro 1B enlista los asentamientos cuya informalidad tuvo como origen el uso permitido del suelo y el cuadro 1C recoge aquellos asentamientos cuya informalidad se refiere a limitaciones legales o económicas. Los cuadros 2A y 2B concentran los asentamientos humanos en proceso de regularización a septiembre de 1999. El cuadro 2A se refiere a los

asentamientos en proceso de regularización cuya informalidad tuvo como origen el tipo de adquisición de la tierra, mientras que el cuadro 2B enlista aquellos asentamientos cuya informalidad tuvo como origen el uso permitido del suelo. El cuadro 2C no se elaboró, pues no encontramos asentamientos en proceso de regularización cuyos antecedentes de informalidad se refieran a limitaciones legales o económicas.

Así, finalmente, los cuadros 3A y 3B se refieren a los asentamientos humanos que permanecen irregulares a septiembre de 1999. El cuadro 3A concentra los asentamientos irregulares cuya informalidad tuvo como origen el tipo de adquisición de la tierra; el cuadro 3B enlista aquellos asentamientos cuya informalidad tuvo como origen el uso permitido del suelo. De la suma de las cifras globales estimadas a partir tanto de los asentamientos regularizados como de los irregulares y en proceso de regularización, concluimos que en el AMM existían, a septiembre de 1999, un total de 5 mil 089.3 hectáreas ocupadas por asentamientos que contaban con algún antecedente de informalidad, tal superficie era cubierta por un total aproximado de 138 mil 810 viviendas que albergaban a una población estimada de 691 mil 016 habitantes. Cotejando estas cifras globales con el número total de viviendas y de población arrojadas por los datos preliminares del Censo de Población y Vivienda de 2000 y con la superficie estimada de área urbana de uso habitacional, según mediciones en plano del AMM para 2000, concluimos que el 9.1 por ciento del total de las hectáreas habitacionales del AMM ha presentado o presenta alguna forma de irregularidad en su origen. Dicho porcentaje equivale, aproximadamente, al 21 por ciento del total de las viviendas del AMM ocupadas en ese mismo año por el 21.3 por ciento del total de la población de 2000 que ha tenido o tiene algún problema de irregularidad en la tenencia de su vivienda (gráficas A, B, C, D, E y F). Los cuadros y las gráficas anexas muestran que los asentamientos denominados como regularizados, en sus tres modalidades, A, B y C, ocupan un total de 1 568.5 hectáreas, equivalentes al 32 por ciento de la superficie total informal y, no obstante su menor cobertura en superficie respecto de los asentamientos irregulares y en proceso de regularización, A, B y C (3 mil 520.8 hectáreas, equivalentes al 69 por ciento del total de la superficie informal), por

razones de densidad, concentran casi la mitad en número de viviendas y de habitantes respecto del total de la superficie informal del AMM. En efecto, estos asentamientos regularizados representan el 46 por ciento del total de viviendas con algún antecedente de informalidad, y albergan al 49 por ciento del total de la población que tiene antecedentes de informalidad en sus viviendas. Otro aspecto estadístico relevante que merece destacarse de los datos procedentes del Censo de Vivienda del INEGI realizado en 1995 y que convendría confirmar con los datos del censo de 2000 para el AMM, es el elevadísimo porcentaje (99.8%) de viviendas declaradas como propias por la población. Este dato, aunque pareciera estar en contradicción con el 7.7 por ciento de viviendas que en 2000 se estiman como aún irregulares con respecto al total de viviendas del AMM, también pudiera significar un incremento, de 1995 a 2000, de las irregularidades en materia de vivienda como producto de la crisis y de insuficiente oferta gubernamental de suelo y vivienda para los grupos de más bajos ingresos. Desde otro ángulo del problema, suponiendo que se encuentre entre 7.7 y 10 el porcentaje de viviendas aún irregulares en el AMM en 2000, dicho porcentaje significa la existencia de un enorme stock habitacional inerte. Así, paradójicamente, los pobres poseen proporcionalmente de hecho, pero no de derecho, más de 12 mil millones de pesos en bienes inmuebles imposibilitados para incorporarse al mercado regular inmobiliario o para ser objeto de créditos hipotecarios en virtud de su precaria situación jurídica. Dicha situación de ilegalidad en la tenencia del suelo y las viviendas complica también la incorporación de tales sectores de vivienda irregular a los programas públicos de introducción de servicios básicos. Finalmente, el mismo usuario del predio y la vivienda irregular se ve poco motivado para mejorar las condiciones materiales de su habitación y de su barrio, ante la incertidumbre jurídica de no saberse legítimo propietario de su terreno y habitación. Tal situación conforma, de hecho, un círculo vicioso de pobreza que, junto con otros factores, conduce a la miseria y constituye, en buena medida, la base del subdesarrollo social y urbano. Sin embargo, aun en sus condiciones actuales de precariedad jurídica, estos asentamientos y viviendas informales tienen potencialmente un elevado valor mercantil. (GARCÍA ORTEGA, 2001)

2.3.2 PLANEACION URBANA

Enfoque u Objetivo del punto: En términos reflexivos se vislumbra un panorama general de las características de la planeación urbana racional bajo las practicas de transformación, tomando en cuenta todas las directrices que abarcan las ciudades, y de esta manera garantizar una buena planeación para el desarrollo económico local.

i. GRAVANO, Ariel. LA PROYECCIÓN DEL ENFOQUE ETNOGRÁFICO HACIA LA FACILITACIÓN ORGANIZACIONAL EN PROCESOS PARTICIPATIVOS DE PLANIFICACIÓN URBANA

ii. RODRÍGUEZ V, Juan Carlos. PLANIFICACIÓN URBANA EN PERSPECTIVA: UNA MIRADA A NUESTRA FORMACIÓN EN TEORÍA DE LA PLANIFICACIÓN URBANA

Fue Alberto Morales quien nos planteó la primera panorámica de la teoría de la planificación urbana. En ella se ubicaban cuatro corrientes o, en su terminología “modelos de planificación”. De esta manera, a finales de los años setenta, se introducía en la Carrera de Urbanismo el debate que en este campo se llevaba a cabo a nivel internacional. Sin este aporte fundamental de Alberto Morales nos sería muy difícil seguir la evolución que ha experimentado la discusión. Dichos modelos eran: a) Utópico. b) Racionalista Puro (Rational - comprehensive planning). c) Incrementalista (Muddling Through). d) Intercesor-pluralista (Advocacy planning).

Por su valor testimonial cabe aquí transcribir y comentar sintéticamente las notas docentes del Prof. Morales⁹ acerca de cada uno de dichos modelos. El utopismo en planificación urbana era el primer modelo a considerar, pero rápidamente se dejaba de lado ya que se le calificaba como opuesto a la acción racional.

En las tablas que se presentan a continuación hago uso de copias parciales y en no muy buen estado de conservación de notas docentes manuscritas del Prof. Morales, las cuales obtuve en su momento gracias a su gentileza y generosidad. Puede haber, por tanto, algún ligero error de transcripción. En tres ocasiones he colocado entre corchetes algún término que no se leía con claridad en dichas copias. También cabe

decir que este material no agota los planteamientos de Alberto Morales sobre la materia, sólo he recogido aquello que, en mi opinión, constituía aquel primer cuadro de la teoría de la planificación urbana.

Aunque, según Morales, podía cumplir un importante papel en la exploración de caminos alternativos en el futuro y en la fijación de fines y objetivos generales. Se le criticaba porque no presentaba mayor preocupación por los medios y sus proposiciones, muy idealistas, no eran precisas y frecuentemente son rechazadas por los políticos (Morales, 1977). Ciertamente, no se promovía el utopismo entre los estudiantes de aquel curso de planificación urbana, pero además habría que agregar que el utopismo en el campo de la planificación urbana, representado por la obra de figuras históricas como Ebenezer Howard o Le Corbusier entre otros, venía siendo fuertemente cuestionado desde hacía un largo tiempo dada su falta de fundamentos científicos, su espacialismo y, más aun, por los efectos negativos de sus realizaciones concretas. Ejemplo emblemático de estas críticas, para el caso de las ciudades de Estados Unidos, es la conocida obra de Jane Jacobs (1961). Lo cierto es que el pensamiento utópico, de cualquier signo, no ha sido estimulado en los cursos de planificación urbana de la carrera de Urbanismo en la USB.

El segundo modelo de aquella primera panorámica lo representa el denominado modelo Racionalista Puro, también conocido como “rational - comprehensive planning”¹⁰. La Tabla No. 1 sintetiza la presentación que del mismo hacía Alberto Morales en el curso introductorio. Bajo este enfoque la planificación busca la integralidad, la exhaustividad en el análisis urbano. El modelo opera, en líneas gruesas, cubriendo las siguientes etapas: a) Diagnóstico integral de la situación y definición del estado deseable a alcanzar a largo plazo, b) Confrontación del estado real con el estado deseable, c) Generación de alternativas para alcanzar el estado deseable, d) Análisis de resultados de todas las alternativas y evaluación de las mismas en relación con los propósitos perseguidos, e) selección de una alternativa, f) formulación del plan.

Presupone una completa disponibilidad de información básica sobre la ciudad y acerca de las preferencias de los ciudadanos, así como adecuada dotación de recursos y habilidades técnicas. Siguiendo a Alan Altshuler (1965), el sentido general del “comprehensive planner” es su capacidad de analizar la ciudad como un todo, como un sistema de variables sociales y económicas extendido sobre el espacio, de coordinar las visiones de los distintos especialistas y agencias de desarrollo urbano y especialmente de identificar un interés público unitario. El plan urbano integral, estructurante y de largo plazo, es el producto por excelencia de esta concepción de la planificación urbana. Dentro de este esquema, la superioridad técnica del planificador le confiere un papel protagónico en todo el proceso.

Tom Angotti (2008) no establece distinción entre utopismo y racionalismo puro. No compartimos ese punto de vista, creemos que el cientificismo, la aspiración a la integralidad del análisis y la coordinación global, característicos del racionalismo, marcan una diferencia fundamental con el urbanismo monumental del siglo XIX y en general con los llamados utopistas de principios del XX.

Desde los años cincuenta ya se hacían críticas al modelo racionalista puro, tanto a sus fundamentos como a sus realizaciones concretas. Se consideraba imposible llevarlo a la práctica sin una radical simplificación de sus etapas. Herbert Simon (1957), acuñó la conocida expresión “bounded rationality”, racionalidad limitada, con la que quería señalar que por limitaciones de naturaleza fundamentalmente cognitiva (limitaciones en las capacidades humanas y/o de procesamiento de datos) era imposible tomar decisiones perfectamente racionales. En nuestros cursos no eran consideradas las implicaciones teóricas de esta idea¹¹, pero la advertencia de Simon servía para matizar el perfeccionismo del análisis que exigía el racionalismo, sobre todo en un contexto como el venezolano, caracterizado por la escasez de recursos para la planificación urbana. Por ejemplo, en lugar de pretender evaluar todas las opciones posibles de ordenamiento urbano de una ciudad y sus correspondientes consecuencias, podíamos conformarnos con aquellas que se podían analizar tomando en cuenta el tiempo y los recursos disponibles, comúnmente eran tres.

Por su parte, los modelos incrementalista y el intercesor-pluralista (“advocacyplanning”) planteaban visiones alternativas al modelo racionalista. La Tabla No. 2 recoge los aspectos esenciales del modelo incrementalista (“The Science of MuddlingThrough”), cuyo más conocido exponente es Charles Lindblom (1959/1973).

Este modelo también se nutre de las ideas de Herbert Simon, pero más que de un modelo teórico el propio Lindblom (1959/1973) hablaba del método de sucesivas y limitadas comparaciones o método incremental (“incremental method”) (1959/1973: 154 y 168). Aclaremos que el incrementalismo no es una simple forma de improvisación, la llamada “ciencia de salir del paso” es una metodología para tomar decisiones sin plantearse grandes propósitos, ni cambios de gran alcance. La idea es avanzar dando pequeños pasos, con la vista puesta en la realidad conocida. Un planteamiento, sin duda, muy conservador, que algunos han interpretado como una forma de extender el modelo de la economía de mercado al ámbito del desarrollo urbano (Friedmann, 2001). Obviamente, la posibilidad de identificar un interés público unitario quedaba totalmente descartada. En el curso introductorio de planificación urbana enfatizábamos que el incrementalismo encerraba el riesgo de que por más acuerdo y satisfacción que existiera alrededor de las decisiones tomadas, nada garantizaba que estuvieran conduciendo la sociedad o la ciudad hacia un futuro conveniente para todos. Al exponer este segundo modelo, aunque reconocíamos (pero no profundizábamos) que muchas instituciones y planificadores se comportaban de esa manera, concluíamos que el incrementalismo representaba la negación de la planificación y, por contraste, destacábamos las fortalezas del racionalismo. Por último, está el modelo intercesor-pluralista o mejor conocido como “advocacyplanning” (Davidof, 1965).

El poder para los pobres en una sociedad capitalista. (Morales Alberto)

No comparto totalmente la síntesis que hace Alberto Morales de este modelo, me parece demasiado radical considerando lo que en efecto planteaba Paul Davidof (quien es considerado el fundador de esta corriente) en su muy famoso artículo del año 1965.

Existe consenso en cuanto a que el origen de este cuarto modelo está conectado con los amplios movimientos sociales (derechos civiles, anti-bélicos, lucha contra los desalojos, etc.) en la Norteamérica de los años sesenta y setenta (Kennedy, 2007: 24; Angotti, 2008: 14), más que con la teoría socialista propiamente dicha (marxismo), esto ha sido posterior. Por otra parte, si bien es cierto que Davidoff sostenía que “hay un grupo social que en el presente está particularmente necesitado de la asistencia de los planificadores, grupo que incluye a las organizaciones que representan a las familias de bajos ingresos”, también sostenía que el “pluralismo y abogacía [advocacy] son medios para la estimulante consideración de las condiciones futuras de todos los grupos en la sociedad” ([1965]/1973:285). Davidoff, en su artículo, no habla del “poder para los pobres”, aunque sí sostiene que los planificadores urbanos no son técnicos neutrales, no deben intentar producir un plan único que represente el interés público unitario, sino un plan o planes que representen e impulsen los planes de los distintos grupos de interés, en otras palabras, la planificación debe ser pluralista y representar diversos intereses, especialmente los de la población pobre.

Davidoff también sostuvo que la planificación urbana debe ir más allá de la consideración de aspectos físicos para abordar los temas del desarrollo social y económico de la ciudad. Una idea importante de su propuesta es que el planificador urbano debe ser un luchador social profesional, un activista y debe ser educado para jugar tal papel, “la práctica de la planificación pluralista requiere educar a los planificadores para que sean capaces de actuar como activistas [intercesores] profesionales en el controversial trabajo de formar la política social” ([1965]/1973: 295). Se plantea así la posibilidad de un ejercicio profesional de la planificación urbana no solamente desde el ámbito del Estado, sino desde la sociedad civil y comprometido con los sectores con menor poder económico y político. No se nos escapa que el denominado “liberal advocate” (Forester, 1989) ha sido caracterizado críticamente como “una enfermera que atiende todos los requerimientos del enfermo, pero es incapaz de anticiparse a su enfermedad” (p. 32), es decir que podría incurrir en otra forma de inmediateismo estéril.

Bien sea por la orientación del programa de estudios de urbanismo hacia la función pública estatal, por la omnipresencia del Estado venezolano o por la escasa capacidad de la sociedad venezolana para impulsar/financiar la planificación urbana con independencia del financiamiento estatal, este modelo no se ha enfatizado como opción de práctica profesional para los urbanistas en la USB. Sin embargo, cabe decir que prácticas de planificación inspiradas en el “advocacyplanning” constituyen una vigorosa y muy vigente corriente de la planificación urbana en Estados Unidos denominada “planificación progresista comunitaria” (progressive community planning) (Angotti, 2008), la cual analizaremos más adelante al trabajar el cuadro actual de la teoría de la planificación urbana.

Cerramos esta sección planteando, para el debate, que fueron las líneas fundamentales del racionalismo puro, “rational-comprehensive-planning” o planificación urbana racionalista con énfasis en lo físico (uso del suelo, diseño urbano, equipamientos urbanos, infraestructura y transporte) las que marcaron la orientación general de nuestra formación inicial en planificación urbana en la carrera de urbanismo y, en mi opinión, tales líneas, en lo esencial, se han mantenido hasta el presente. Ello se observa, por una parte, en la bibliografía básica de los cursos de planificación urbana de los años setenta, ochenta e inclusive en los noventa, donde perduran las obras de Stuart Chapin, (1965/1977) y Brian McLoughlin (1969/1971), emblemáticos representantes de esa visión de la planificación urbana. Aunque autores como los antes citados ya han desaparecido de los programas de los cursos de planificación, especialmente del curso denominado “Planificación Normativa”¹², el enfoque persiste a través de los exhaustivos manuales para la elaboración de planes urbanos (fundamentalmente de contenido físico) que ha publicado el Ejecutivo Nacional a través del anterior Ministerio del Desarrollo Urbano (1988, 1989, 1990) hoy Ministerio del Poder Popular para la Infraestructura (2003), los cuales forman parte sustantiva de la formación actual de los urbanistas¹³. Este modelo de planificación urbana, define el estado del arte y la naturaleza actual del oficio del planificador urbano en un país como

Venezuela. Sobre la vigencia de este modelo volveremos en las consideraciones finales de este trabajo. (RODRÍGUEZ V, 2011)

CAPITULO 3: METODOLOGÍA

3.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación a abordar, es no experimental, debido a la manera de recolección de datos, y su evaluación.

El diseño de investigación es transeccional o transversal, ya que se “recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado” (Hernández Sampieri, 2010), donde se pretende abarcar una comunidad con las condiciones referidas, para realizar el estudio; y a su vez, dividir en subgrupos para poder obtener una base de datos confiable. Todos estos datos serán recabados en un momento específico, para exponer los resultados en base a ellos.

Este tipo de investigación, estará dado por el corte exploratorio, ya que según Sampieri, “es comenzar a conocer una variable o un conjunto de variables, una comunidad, un contexto, un evento, una situación. Se trata de una exploración inicial en un momento específico.” (Hernández Sampieri, 2010). A partir de este diseño, se pretende explorar los imaginarios colectivos del sector en estudio, determinando el desarrollo de la identidad colectiva a partir de su matriz. Con este enfoque, y bajo las mismas directrices, también se requiere una evaluación de la gestión pública dentro del sector en estudio, determinando de esta manera, cual es el alcance de los mismos, su acción y empatía hacia la comunidad, siendo o no determinante a las condiciones actuales.

Dentro del diseño transeccional, se apela al tipo descriptivo, estableciendo parámetros específicos para caracterizar a la población de estudio, dentro de las pautas

que indican que si cumple con los índices de pobreza; quedando claro, que la variable Pobreza Urbana, cumple con las condiciones mínimas para su estudio, y que no es manipulable.

3. 2 ENFOQUE CUANTITATIVO

3.2.1 DISEÑO DEL INSTRUMENTO

Para el análisis de la investigación se dispondrá de una muestra probabilística, definiendo el tamaño de la muestra por medio de una selección a través del recurso de encuestas, que engloban las siguientes variables:

1.- Los imaginarios colectivos como herramienta para evaluar los sistemas complejos, se desarrolla dentro del instrumento, haciendo énfasis en el liderazgo individual y su relación con las mejoras desarrolladas en la colonia, denotando aspectos positivos de los mismos. A su vez, también evaluando el imaginario en cuanto a la percepción de los líderes que han surgido, si los hay, y su receptividad como primera parte de la encuesta a través de las siguientes preguntas (1 a la 3) ver anexo 1:

- Me considero líder en la colonia
- En mi colonia han surgido líderes que realizan actividades para mejora de todos
- Las propuestas de los líderes han dado resultados positivos en mi colonia

En la segunda parte del instrumento se hace énfasis en la vinculación entre las familias consolidadas en la colonia, evaluando a través de los imaginarios como es la red de apoyo entre las mismas (preguntas 4 a la 6) ver anexo 1:

- El trato (unión y cooperación) con mis vecinos es bueno para mí desarrollo (me ayudan cuando lo necesito)
- Tengo familia dentro de la colonia, que me ayuda cuando les necesito
- La ayuda de los vecinos es buena para mi economía.

2.- El desarrollo poblacional en relación a la Gestión municipal en la colonia se evaluó a partir de las preguntas concernientes a oportunidades y desarrollos visibles dentro de la colonia y como dichas actividades de ser positivas, son de influencia para la población

para la resolución de sus problemas o a su vez, se evalúa el imaginario colectivo identificando indiferencia o no ante la participación de la gestión del municipio (preguntas de 7 a 10) ver anexo 1:

- El municipio realiza actividades mejoran mi economía
- Mi colonia no me presenta oportunidades para surgir
- La comunicación entre mis vecinos es buena
- La comunicación entre mis vecinos ayuda a mejorar la economía de la colonia
- Cuando participamos unidos en la colonia crecemos económicamente

3.- La pobreza Urbana como variable de gran importancia para el estudio, se identifica el sector de estudio como una comunidad con índices de pobreza, pero a través del instrumento de encuestas se pretende evaluar el imaginario de percepción así mismo ante este tema, y se desarrolla con una serie de preguntas que constatan un indicador de pobreza ya evaluado (educación) y una actividad cotidiana que pudiese desarrollarse si estuviera al alcance de un nivel socio económico más favorable, y por último se establecen preguntas directas para que el encuestado pueda auto definirse como persona estable o no económicamente. (Preguntas 11 a 15) ver anexo 1:

- Ha concluido primaria
- Ha concluido secundaria
- Asiste normalmente a cine
- Mi familia y yo tenemos lo necesario para vivir
- Se considera de un nivel económico estable

3.2.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

El muestreo probabilístico, se considerará a través del procedimiento por **racimos**, donde la comunidad, será dividida en grupos, realizando el análisis a través de subgrupos, ubicados geográficamente de manera eficaz para su estudio. Mediante esta técnica, el sector de estudio, por ser categorizado por una comunidad, posee una

matriz o trama definida morfológicamente por aspectos urbanos que, en este caso, tomaremos las referentes a calles o calzadas, que definen a su vez las cuadras, aunque pueden presentarse de manera irregular, pero de cierta manera nos ofrecen un patrón para la toma de muestra y selección de los mismos.

Al definir las cuadras como elementos referentes para la toma de la muestra, el procedimiento a seguir, será a través de **“Tómbola”**, enumerando las cuadras de la comunidad a intervenir, tomándolas como elementos independientes, y realizando un sorteo de las mismas, según el tamaño de la muestra.

Tamaño de la muestra

Colonia Morelos 1

Ubicación: Municipio Montemorelos, colonia Morelos 1, estado Nuevo León. Comprende 14 manzanas separadas por quince calles cuyos nombres son alusivos a la numeración de las mimas, dispuestas en orden continuo ascendente desde la primera calle uno hasta la calle final quince; a su vez, las mismas se interconectan perimetralmente con dos calles: 16 de septiembre y López Portillo. La colonia cuenta con dos unidades escolares, la escuela primaria Lic. Manuel Peña. También cuenta con dos espacios de esparcimiento infantil ubicados en la entrada de la colonia y a un costado del jardín de infantes un núcleo de juegos infantiles.

342 Lotes de viviendas, con núcleos familiares habitadas aproximadamente de población total a encuestar de 210 por presentarse lotes deshabitados, es decir un



participante por núcleo familiar, a través de un muestreo probabilístico, seleccionando casos al azar para formar la muestra de 154 casos, con géneros aleatorios con edades comprendidas entre 16 a 89 años.

Ilustración 7: Plano de Sector Morelos 1, Fuente Google Maps (año 2016)



Ilustración 8. Condiciones físicas de la colonia Morelos



Ilustración 9. Condiciones físicas de la colonia Morelos



Ilustración 10. Condiciones físicas de la colonia Morelos

3.2.3ANÁLISIS DE CONFIABILIDAD

TECNICA ALPHA DE CROMBACH

George y Mallery describen el método de seguridad interna basado en el alfa de Cronbach logra estimar la fiabilidad de un instrumento de medida mediante una serie de ítems donde los cuales medirán el mismo constructo o supuesto teórico.

Cuando se hace valido el instrumento este indica el grado que el mismo debe alcanzar del global que se pretende medir. Este grado de fiabilidad de la firmeza interna del instrumento se puede lograr con el método de Crombach. “La medida de la fiabilidad mediante el alfa de Cronbach asume que los ítems (medidos en escala tipo Likert) miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados” (Welch& Comer, 1988). Esto hace referencia a la cercanía entre más cerca de alfa a 1 mayor es la seguridad interna de los ítems analizados. Dicha seguridad o fiabilidad debe obtenerse con los datos de la muestra seleccionada para lograr la garantía del constructo en el desarrollo de la investigación. Como criterio general, George y Mallery (2003, p. 231) sugieren las recomendaciones siguientes para evaluar los coeficientes de alfa de Cronbach:

- Coeficiente alfa $>.9$ es excelente
- Coeficiente alfa $>.8$ es bueno
- Coeficiente alfa $>.7$ es aceptable
- Coeficiente alfa $>.6$ es cuestionable
- Coeficiente alfa $>.5$ es pobre
- Coeficiente alfa $<.5$ es inaceptable (George, 2003)

3. 3 ENFOQUE CUALITATIVO

3.3.1 DISEÑO DEL INSTRUMENTO

Para el análisis de la investigación se dispondrá de una muestra no probabilística, de dos escuelas definiendo el tamaño de la muestra por medio de una selección de un salón o grado disponible para aplicar el recurso de la metodología de Storytelling, “a través del arte de contar una historia a partir de una atmósfera mágica para desarrollar el relato.

Jhon Paulos en su libro “Érase una vez un número”, describe las historias individuales como elementos aún más fundamentales que las estadísticas por su contenido por su contenido emotivo. Se describe un ejemplo el béisbol que, aunque saturado de estadística tiene un gran contenido lleno de historias, como es el caso de Babe Ruth donde sus antiguas marcas de sesenta carreras en una temporada y setecientos catorce en toda su trayectoria profesional tengan aún más valor que las nuevas marcas establecidas por Roger Maris y Henry Aaron respectivamente debido a su contenido emotivo. (PAULOS, 1999)

Las historias y las estadísticas ofrecen posibilidades adicionales para lograr abarcar el conocimiento de un grupo de personas o por el contrario no obtener información de las mismas. La opción número uno nos lleva a la habitual observación que son presentadas en las novelas las cuáles, manifiestan grandes verdades sobre la condición humana. “Si la cantidad de rasgos que consideramos es elevada en comparación con la cantidad de personas encuestadas, parecerá que hay entre los rasgos más relaciones de las que se obtienen en realidad. Ejemplo de dos personas y

dos características. Siempre que la cantidad de características sea una fracción significativa de la cantidad de personas, la llamada correlación múltiple sugerirá asociaciones falsas entre las características”. (PAULOS, 1999)

Para que las correlaciones tengan utilidad, el análisis múltiple debe darse basado en una cantidad de personas elevada relativamente con una cantidad de características menor, sin embargo, podemos observar las intuiciones que suelen surgir de las historias y de la vida cotidiana se comportan al contrario con exactitud. Existe tendencia de sobreestimar nuestra comprensión general de otros y creemos en diversas asociaciones (variantes más complicadas de “a más timidez, menos inteligencia”) y que realmente son fantasía. “El descubrimiento de la verdadera significación de nuestros coeficientes de correlación múltiple hace que acabemos convenciéndonos de que sabemos un montón de cosas que no son verdad”. (PAULOS, 1999)

3.3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

Escuela Lic. Manuel Peña (Colonia Morelos 1)

Colegio privado Instituto Soledad Acevedo de los Reyes

CAPITULO 4: RESULTADOS

4.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

4.1.1 Estudiar las condiciones de los asentamientos precarios urbanos, tomando como punto de partida los imaginarios colectivos, para responder a las necesidades reales de los usuarios en relación a la estructura social y física del sector de estudio.

Se desarrolló una serie de instrumentos cuantitativos y cualitativos para evaluar la matriz y su dinamismo a partir de sus significados particulares por cada individuo que

conforma la colonia, donde los cuales se ven reflejados en el colectivo de manera general y como son transmitidas en su totalidad, ya que se contagian las maneras de percibir su colonia y particularmente enfocada en la condición económica y sus vinculaciones particulares con el resto. Esto se pudo evidenciar a través de sus respuestas las cuales eran muy similares unas de otras y a su vez el imaginario común que se tenía de la colonia en relación a las variables estudiadas. También a través de la comparativa del instrumento cualitativo aplicado en dos áreas o comunidades muy diferentes una de otra, se corrobora que los imaginarios poseen vinculación directa con la matriz física del sector estudiado.

- 4.1.2 Evaluar los imaginarios en correspondencia a la gestión pública en el sector de estudio y así generar una propuesta en relación a los mismos.

A través del instrumento de encuestas se logró evidenciar el imaginario de la comunidad en relación a la gestión, su aporte y su dependencia a los mismos para surgir como personas económicamente, logrando evidenciar de esta manera si las intervenciones realizadas constantemente a la colonia, lograban ser de gran impacto para el desarrollo económico de las familias involucradas.

- 4.1.3 Caracterizar la población de estudio como sistemas complejos, para proponer la metodología basada en los mismos, como estrategia de acción y organización del caso de estudio.

SISTEMA	SOCIAL
Procesador	Imaginarios Colectivos
Axioma o Programa	Cultura

Interface	Edificaciones y Mobiliario Urbano
Datos que fluyen	Símbolos, señales sensoriales y lenguaje

Ilustración 11. Componentes de la matriz para el diseño complejo. Fuente: Sosa Compeán, L. B. (2012)

4.2 RESULTADO CUANTITATIVOS

4.2.1 TABLA DE MEDIAS

Considerando la valoración en las preguntas: Muy de acuerdo (5), de acuerdo (4), indeciso (3), en desacuerdo (2), muy en desacuerdo (1).

Media	StdDev.	Pregunta-que mide
1.2857	1.33	Liderazgo en la colonia/Me considero líder en la colonia
2.4675	1.23	Liderazgo en la colonia/ En mi colonia han surgido líderes que realizan actividades para mejora de todos
2.2468	1.23	Liderazgo en la colonia/ Las propuestas de los líderes han dado resultados positivos en mi colonia
2.7662	1.1	Relaciones familiares/ El trato (unión y cooperación) con mis vecinos es bueno para mi desarrollo (me ayudan cuando lo necesito)
2.2208	1.45	Relaciones familiares/ Tengo familia dentro de la colonia, que me ayuda cuando les necesito
2.013	1.28	Relaciones familiares/ La ayuda de los vecinos es buena para mi economía
2.4286	1.14	Gestión municipal/ El municipio ha apoyado a mi colonia con oportunidades para estudiar
2.2338	1.25	Gestión municipal/ Las mejoras que ha realizado el municipio, resolvieron problemas en mi colonia
1.7078	1.24	Gestión municipal/ Siento que el trabajo realizado por el

		municipio en la colonia me afecta y también a mi familia
1.7987	1.33	Gestión municipal/ El municipio realiza actividades mejoran mi economía
1.5	1.26	Vinculación con vecinos/ He ahorrado gracias a la ayuda de mis vecinos
1.9026	1.28	Vinculación con vecinos/ Mi colonia no me presenta oportunidades para surgir
3.1688	0.94	Vinculación con vecinos/La comunicación entre mis vecinos es buena
2.2532	1.27	Vinculación con vecinos/La comunicación entre mis vecinos ayuda a mejorar la economía de la colonia
2.4091	1.22	Vinculación con vecinos/ Cuando participamos unidos en la colonia crecemos económicamente

Ilustración 12. Tabla de Medias. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas

Los valores arrojados a medias más bajas corresponden a los siguientes ítems:

- Me considero líder en la colonia (1.2857): Dicho ítem corresponde al liderazgo que se desarrolla en la colonia. Dicha afirmación se realiza de manera personal y su valoración de la media fue muy baja, es decir estaba muy en desacuerdo con la afirmación de considerarse líder, lo que nos demuestra el poco interés por liderar o la poca capacidad de serlo por múltiples razones. En su imaginario no poseen las capacidades para desarrollar el emprendimiento dentro de su colonia.
- He ahorrado gracias a la ayuda de mis vecinos (1.5): La vinculación con los vecinos también arrojó un dato bastante bajo, que indica que están en desacuerdo con la colaboración de sus vecinos en relación al desarrollo económico punto que demuestra carencias de vinculación en la red de la colonia.
- Siento que el trabajo realizado por el municipio en la colonia me afecta y también a mi familia (1.7078): Por último, la gestión municipal también arroja valores bajos manifestando la comunidad que los trabajos que realiza la alcaldía realmente no se vincula con su desarrollo familiar.

Los valores arrojados a medias más altas corresponden a los siguientes ítems:

- En mi colonia han surgido líderes que realizan actividades para mejora de todos (2.4675): El liderazgo en la colonia se sigue percibiendo bajo a pesar que se reconoce que han surgido líderes pero de manera mínima, ya que la media arroja un valor que sigue correspondiendo a estar en desacuerdo con la afirmación planteada.
- El trato (unión y cooperación) con mis vecinos es bueno para mi desarrollo (me ayudan cuando lo necesito) (2.7662): Las relaciones con los vecinos también sube la media, pero siguen estando en desacuerdo con las vinculaciones como ente desarrollador de recursos propios.
- La comunicación entre mis vecinos es buena (3.1688): La vinculación con los vecinos se sigue evidenciando de manera deficiente ya que en esta afirmación según el valor de la media hay indecisión en las respuestas.

4.2.2 Promedio por imaginarios colectivos

4.2.2.1. Liderazgo: A partir de la resolución de la encuesta los datos en relación a liderazgo desarrollado

Para evaluar el imaginario dentro del liderazgo se realizaron las siguientes preguntas:

1. Me considero líder en la colonia
2. En mi colonia han surgido líderes que realizan actividades para mejora de todos
3. Las propuestas de los líderes han dado resultados positivos en mi colonia

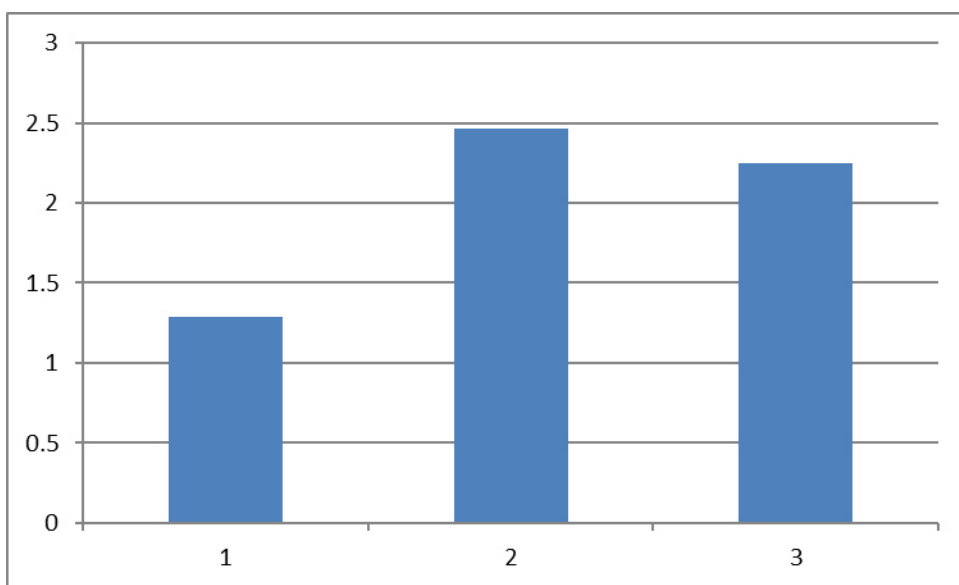


Ilustración 13. Promedio de Imaginario Colectivo. Liderazgo. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas

Considerando la valoración en las preguntas: Muy de acuerdo (5), de acuerdo (4), indeciso (3), en desacuerdo (2), muy en desacuerdo (1), el liderazgo dentro de la colonia no alcanza ni siquiera a la valoración de tres o la indecisión, indicando que el liderazgo dentro de la comunidad es prácticamente nulo o quizás hay incertidumbre por la indecisión de sus respuestas que no afianzaban directamente la presencia de dicho liderazgo.

4.2.2.2 Vínculos familiares

Para evaluar el imaginario dentro de los vínculos familiares se realizaron las siguientes preguntas:

1. El trato (unión y cooperación) con mis vecinos es bueno para mi desarrollo (me ayudan cuando lo necesito)
2. Tengo familia dentro de la colonia, que me ayuda cuando les necesito
3. La ayuda de los vecinos es buena para mi economía

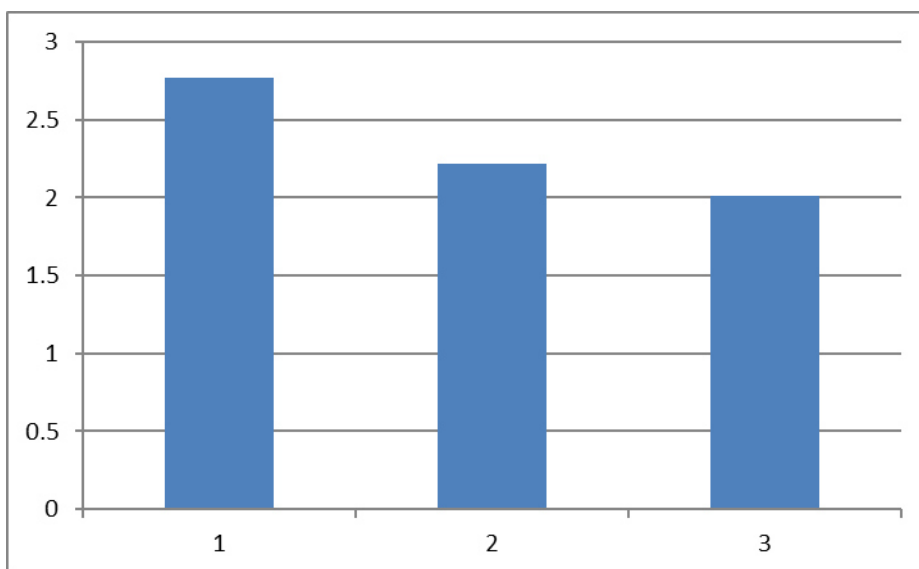


Ilustración 14. Gráfica Vínculos familiares. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas

Considerando la valoración en las preguntas: Muy de acuerdo (5), de acuerdo (4), indeciso (3), en desacuerdo (2), muy en desacuerdo (1), la unión con los vecinos es insuficiente ya que el valor más alto referente al desarrollo vinculado con la ayuda de la comunidad, ni siquiera alcanzó la ponderación de indecisión, lo cual en general es concluyente la aseveración de la poca conexión en la matriz representada por la colonia.

4.2.2.3 Gestión Municipal

Para evaluar el imaginario dentro de la gestión municipal se realizaron las siguientes preguntas:

1. El municipio ha apoyado a mi colonia con oportunidades para estudiar
2. Las mejoras que ha realizado el municipio, resolvieron problemas en mi colonia
3. Siento que el trabajo realizado por el municipio en la colonia me afecta y también a mi familia
4. El municipio realiza actividades mejoran mi economía

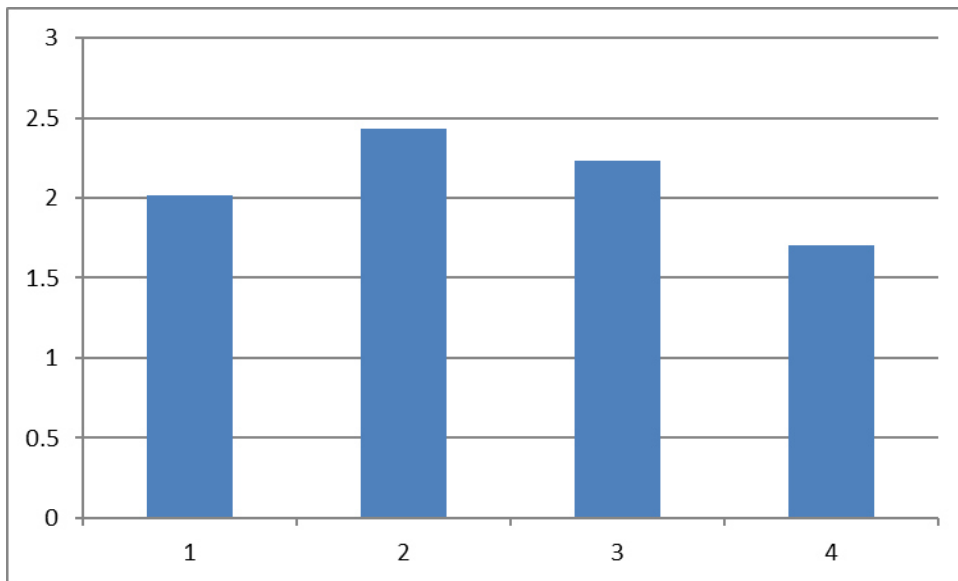


Ilustración 15. Gráfica Gestión municipal. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas

Considerando la valoración en las preguntas: Muy de acuerdo (5), de acuerdo (4), indeciso (3), en desacuerdo (2), muy en desacuerdo (1), la gestión desarrollada en la colonia es deficientes mostrando que sus intervenciones han sido indiferentes tanto para el desarrollo individual, familiar, económico y en relación a educación, ya que los valores de las afirmaciones realizadas no sobre pasan ni siquiera el ítem en desacuerdo ante todas las preguntas afirmativas de las actividades desarrolladas por la gestión o por el municipio competente.

4.2.2.4 Vinculación con vecinos

Para evaluar el imaginario relacionado a la vinculación entre los vecinos se realizaron las siguientes preguntas:

1. He ahorrado gracias a la ayuda de mis vecinos
2. Mi colonia no me presenta oportunidades para surgir
3. La comunicación entre mis vecinos es buena

4. La comunicación entre mis vecinos ayuda a mejorar la economía de la colonia
5. Cuando participamos unidos en la colonia crecemos

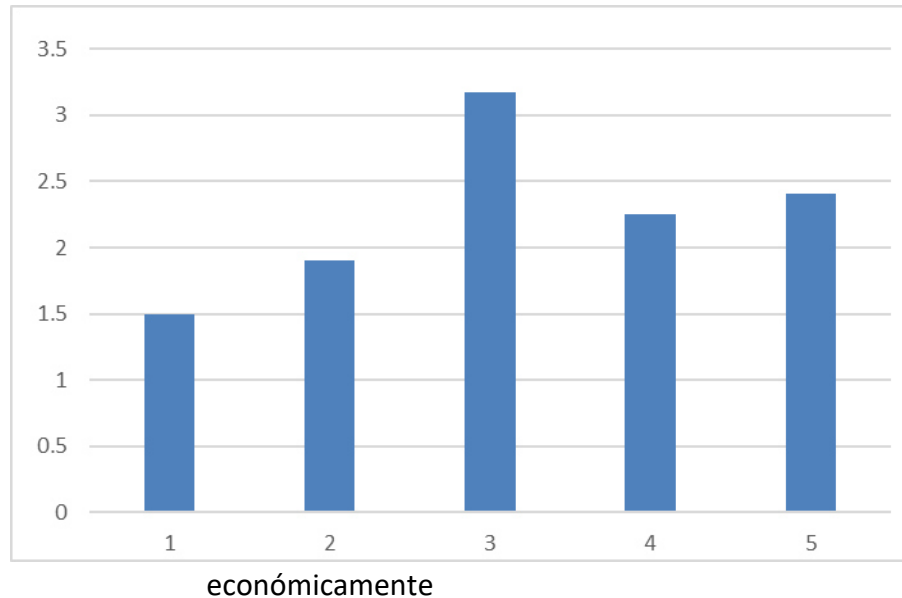


Ilustración16. Gráfica vínculos entre vecinos. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas

Considerando la valoración en las preguntas: Muy de acuerdo (5), de acuerdo (4), indeciso (3), en desacuerdo (2), muy en desacuerdo (1), las afirmaciones de igual forma arrojaron valores bajos, la ponderación más alta fue la relacionada a la comunicación entre los vecinos, mas sin embargo alcanza solo hasta la indecisión demostrando que no hay claridad entre dicha vinculación. Estos resultados demuestran la falta de exploración en cuanto al desarrollo económico colectivo y sus beneficios dentro de la red.

4.2.2.5 Imaginario de Pobreza

En el instrumento desarrollado, se usaron 5 preguntas para identificar el imaginario de la comunidad en relación a los índices de pobreza, aunque se tienen los datos cuantificables se pretende a través de las siguientes preguntas destacar su propia percepción:

Pregunta 1.- Ha concluido primaria

Pregunta 2.-Ha concluido secundaria

Pregunta 3.-Asiste normalmente al cine

Pregunta 4.-Mi familia y yo tenemos lo necesario para vivir

Pregunta 5.-Se considera en un nivel económico estable

A partir de estas afirmaciones estos fueron los resultados:

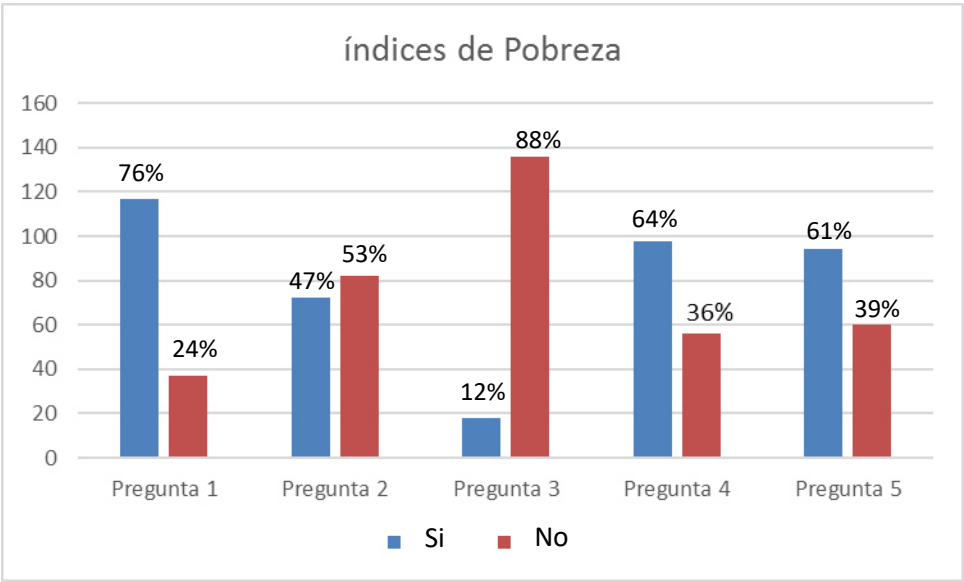


Ilustración 17. Gráfica Imaginario de Pobreza. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas

En la correlación entre las preguntas, entre la uno y dos son ítems relacionados a la educación se evidencia que hay ausencia de educación en primaria en cierto sector, aunque predomina la aprobación del nivel primaria, a diferencia de la pregunta dos donde se indica que la población carece de educación secundaria, aunque no hay tanta diferencia en relación a las dos series (si y no). La pregunta tres se realizó a uno de los tantos “lujos” que una persona de clase media o alta se puede dar sin mayor preocupación cómo ir al cine, y es evidente que en esta colonia hay carencias debido a la poca asistencia de los miembros de la comunidad. Y las últimas preguntas relacionadas a la pobreza directamente o lo que ellos realmente pensaban, a pesar de los indicadores anteriores denotan carencias en el sector se puede evidenciar que ellos cuentan con lo necesario para vivir.

4.2.2.6 Correlaciones Altas y Bajas

Correlaciones Altas

1	Pregunta 3: Líderes y propuestas	Pregunta 10: Municipio y actividades de gestión	0.4350
---	----------------------------------	---	--------

La correlación que puede existir entre ambos ítems es la conexión que debe haber entre los líderes de la comunidad como colaboradores para que el desarrollo expuesto por la gestión del municipio pueda fluir y llevarse a cabo.			
2	Pregunta 4: Vecinos y el desarrollo	Pregunta 13: Comunicación entre vecinos positiva	0.5136
El desarrollo de la comunidad va de la mano con la vinculación de manera positiva que se desarrolle entre sus miembros, es por esta razón la correlación elevada entre los dos.			
3	Pregunta 6: Vecinos y economía	Pregunta 11: Ahorro gracias a los vecinos	0.4756
La economía en estos dos ítems se ve vinculado por la cooperación entre los vecinos y su relación.			
4	Pregunta 8: Mejoras por el municipio resuelven problemas	Pregunta 10: El municipio realiza actividades para comunidad	0.4525
Las actividades que realiza el municipio en la colonia va de la mano con la resolución de los problemas de la comunidad, por esta razón la correlación alta			
5	Pregunta 11: Ahorro gracias a vecinos	Pregunta 15: Unión en la colonia permite crecer	0.5069
La unión o enlaces que se puedan desarrollar en la comunidad puede lograr tener beneficios para cada uno de los participantes, dada a esta vinculación la correlación.			

Ilustración 18 Correlaciones Altas. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas

Correlaciones Bajas

1	Pregunta 1: Líder en la colonia	Pregunta 9: Trabajos realizados por la gestión	0.0112
La correlación baja entre estas afirmaciones demuestra que no se corresponden en el trabajo a ejecutar entre los líderes de la colonia y la gestión.			
2	Pregunta 5: Familia dentro de la colonia y su cooperación	Pregunta 14: Comunicación entre vecinos y mejoría de la economía en la colonia	0.0191
El desarrollo económico en relación a la participación de la familia y los vecinos no poseen afinidad por esta razón la correlación resultó baja.			
3	Pregunta 8: Gestión del municipio y resolución de problemas en la colonia	Pregunta 15: Participación colectiva y crecimiento de la colonia	0.0182
La participación colectiva en función al desarrollo económico en conjunto con la gestión no se ve reflejada en la correlación de ambos ítems. En la comunidad de Morelos no hay integración de los trabajos realizados por el municipio con las necesidades reales de la comunidad; por esta razón el valor bajo resultante en la correlación.			
4	Pregunta 9: Trabajos realizados por la gestión	Pregunta 13: Comunicación entre vecinos positiva	0.0199
De igual forma en la correlación de estos ítems se refleja que no hay relación entre la convivencia de los vecinos y su interacción con los trabajos que realiza la gestión del municipio.			
5	Pregunta 9: Trabajos realizados	Pregunta 5: Familia dentro de	0.0323

	por la gestión	la colonia y su cooperación	
Los trabajos realizados por la gestión tampoco se relacionan con la contribución de los enlaces familiares existentes dentro de la comunidad.			

Ilustración 19. Correlaciones Bajas. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas

4.2.2.7 Tabla con dos columnas de Crombach

Como criterio general, George y Mallery (2003, p. 231) sugieren las recomendaciones siguientes para evaluar los coeficientes de alfa de Cronbach:

- Coeficiente alfa >.9 es excelente
- Coeficiente alfa >.8 es bueno
- Coeficiente alfa >.7 es aceptable
- Coeficiente alfa >.6 es cuestionable
- Coeficiente alfa >.5 es pobre
- Coeficiente alfa <.5 es inaceptable (George, 2003)

A partir de dichas premisas los resultados de la investigación utilizando el método de Crombach el coeficiente alpha dio como resultado **.7793**, lo cual indica que la fiabilidad del instrumento utilizado es aceptable.¹

PREGUNTAS	CROMBACH
Me considero líder en la colonia	0.7768
En mi colonia han surgido líderes que realizan actividades para mejora de todos	0.7548
Las propuestas de los líderes han dado resultados positivos en mi colonia	0.7572
El trato (unión y cooperación) con mis vecinos es bueno para mi desarrollo (me ayudan cuando lo necesito)	0.7613
Tengo familia dentro de la colonia, que me ayuda cuando les necesito	0.7863
La ayuda de los vecinos es buena para mi economía	0.7594
El municipio ha apoyado a mi colonia con oportunidades para estudiar	0.7576
Las mejoras que ha realizado el municipio, resolvieron problemas en mi colonia	0.7633

Siento que los trabajos realizados por el municipio en la colonia me afectan y también a mi familia	0.7906
El municipio realiza actividades mejoran mi economía	0.7528
He ahorrado gracias a la ayuda de mis vecinos	0.7548
Mi colonia no me presenta oportunidades para surgir	0.7992
La comunicación entre mis vecinos es buena	0.7747
La comunicación entre mis vecinos ayuda a mejorar la economía de la colonia	0.7486
Cuando participamos unidos en la colonia crecemos económicamente	0.7596

Ilustración 20. Crombach. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas

GRAFICAS CON EDAD-PASTEL Y EDAD PROMEDIO

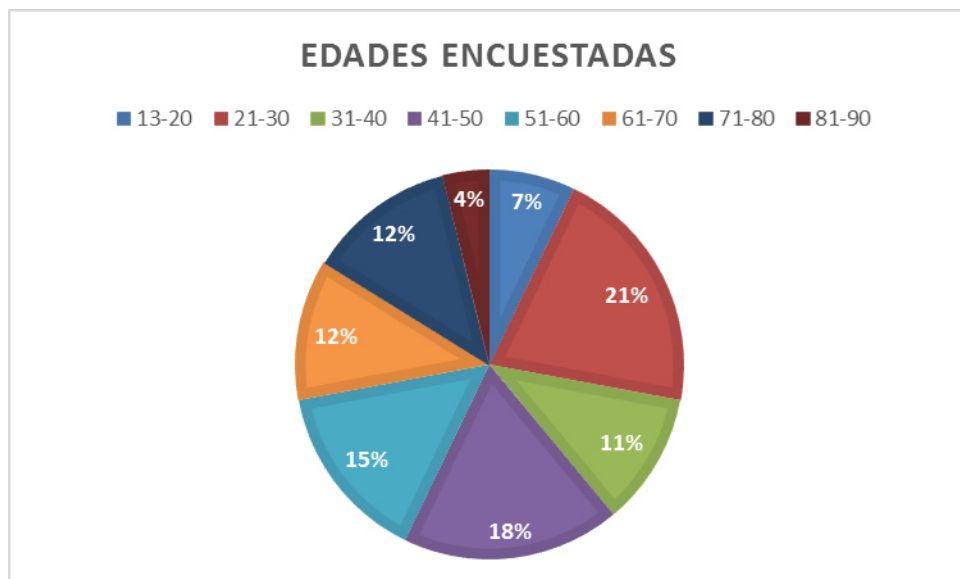


Ilustración 21. Gráfica de edades encuetadas. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas.

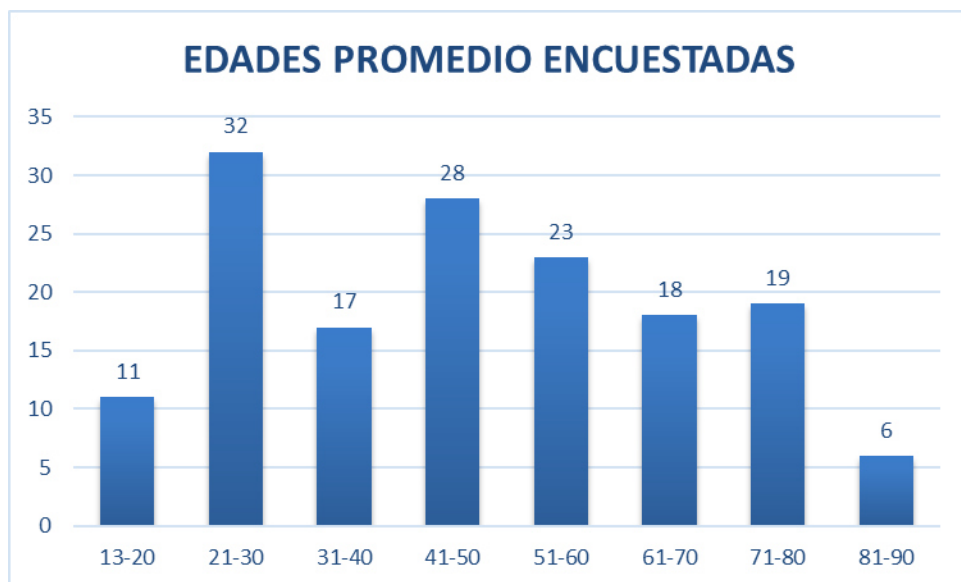


Ilustración 22. Gráfica edades promedio encuestadas. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas

GRAFICA DE GÉNERO

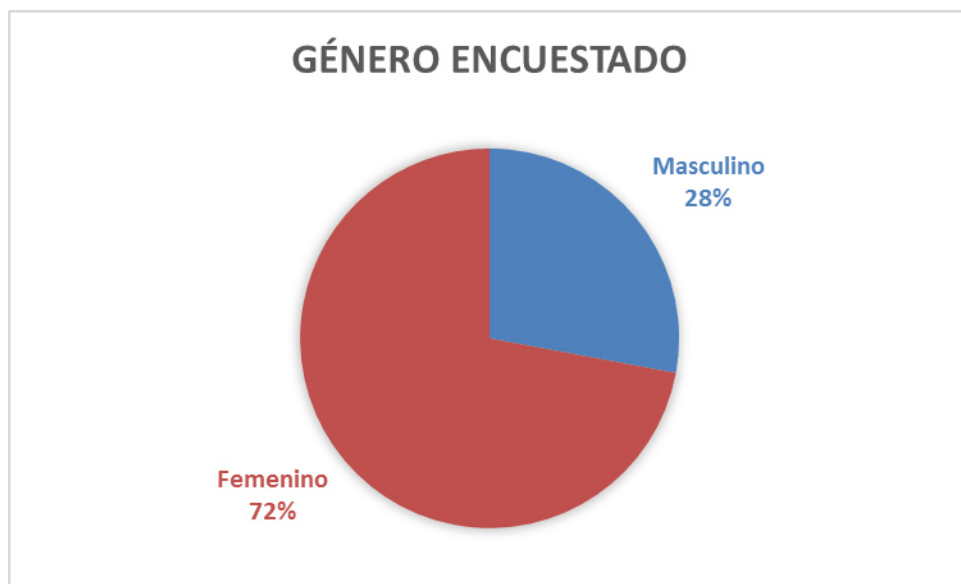


Ilustración 23. Gráfica de Genero encuestado. Fuente: Elaboración propia a partir de las encuestas

4.3 RESULTADO CUALITATIVOS

4.3.1 Historias aplicadas en el grupo escolar Lic. Manuel Peña



EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M (x) / (F)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

(redacción de la conclusión de una historia representativa del grupo seleccionado)

Caso aleatorio

“el niño vio que ya era grande fue a conseguir un trabajo entonces encontró una señora y la señora andaba buscando ayudante y le dijo al niño, acepto y le pagaban bien así que los abuelos descansaron, los papás los tíos, las mamás, y al niño le pagaba a gente para que ayudara en la casa y el niño estaba feliz por el deseo y fueron felices para siempre”.

Ver en los anexos la totalidad de las historias.

4.3.2 Resultados

Al evaluar las conclusiones de la historia que se les permitió desarrollar y concluir a los niños de la Escuela primaria Lic. Manuel Peña se logra evidenciar diversos puntos importantes. Inicialmente se les leyó la historia y se explicó que tenían total libertad para concluir como quisieran, de esta manera poder evaluar el imaginario y como se proyectan al futuro, ya que la base de la historia era un niño con las mismas condiciones particulares de ellos, logrando de esta manera que internalizaran la historia.

En la escuela primaria Lic. Manuel Peña, el grupo a evaluarse de sexto grado (6to), concluyeron las historias de diferentes formas las cuales se dividieron en tres grupos básicos: Servicio a la comunidad y carreras profesionales, riqueza y/o avaricia y por último sin ninguna proyección y/o asalariado como sostén del hogar y sus resultados fueron los siguientes:

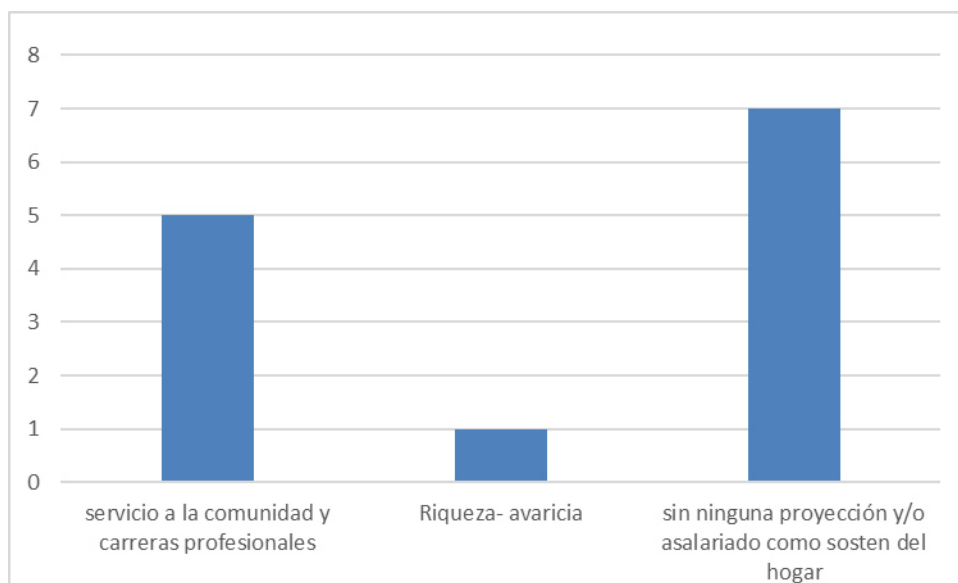


Ilustración 24. comparativa de hallazgos de Escuela Lic. Manuel Peña Fuente: Elaboración propia a partir de las historias aplicadas

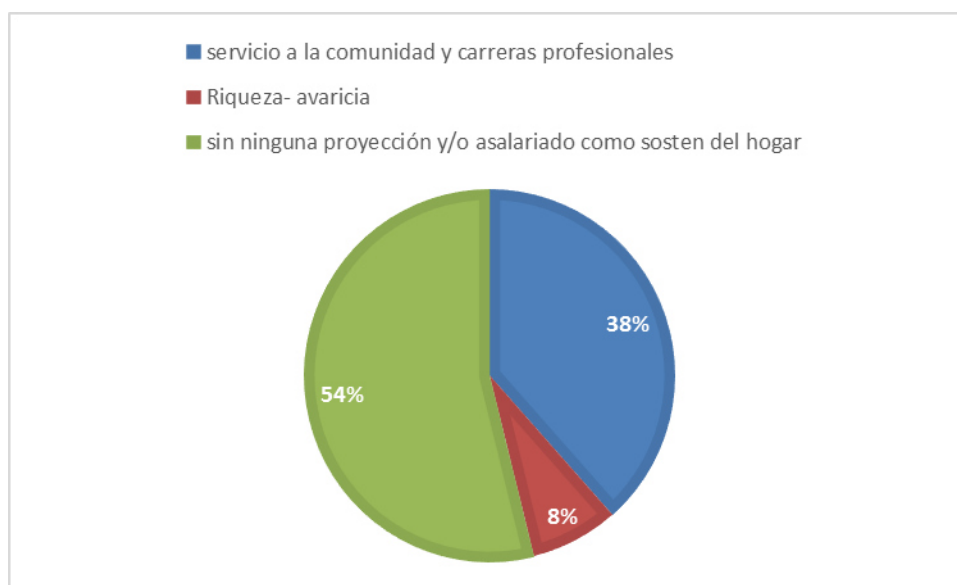


Ilustración 25. comparativa de hallazgos en porcentaje de Escuela Manuel Peña. Fuente: Elaboración propia a partir de las historias aplicadas

Se logra evidenciar en las gráficas que la mayor ponderación es respecto a la proyección al futuro con un salario como sostén del hogar o sin ninguna proyección

específica con 54% de las historias. Como segundo lugar se observa la preferencia por ayudar a la comunidad y obtener una carrera profesional con un 38% y por último la posesión de riquezas y/o avaricia que se percibió en algunos casos con un 8%.



Ilustración 26-27. Condiciones físicas de Escuela Manuel Peña.





Ilustración 28-29. Condiciones físicas de escuela primaria de Morelos 1



4.3.3 Historias aplicadas en el ISAR (Instituto Soledad Acevedo de los Reyes)



EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M (x) / F ()

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

(redacción de la conclusión de una historia representativa del grupo seleccionado)

El adulto con gran emoción vio a su alrededor un cuarto con gran espacio, también vio dos carros estacionados en su cochera y los dos carros nuevos, el gran hombre vio un gran jardín que tenía una fuente de piedra, vio mayordomos en la cocina, había una gran mesa tendida en su comedor, vio a dos perros muy grandes y hermosos y vio una gran casa. Pasaban los días y el se iba volviendo más egoísta con el pueblo.

Un día una mujer se acercó a la puerta de aquel hombre y tocó suavemente, se abrió la puerta se abrió la puerta del hombre, mostrando una cara de envidia, echó a la mujer que algún día había sido su madre. El hombre disfrutó de todas sus riquezas, aquel deseo que el había pedido no duraría mucho tiempo si seguía siendo como era. Una noche oscura con la luna puesta en su punto más alto se oyó un suave toque en la puerta, el hombre con un gran enojo salió, vio una cara de angustia reflejada en la mujer que fue su madre, con el corazón hecho de piedra no hizo caso al consejo de su madre que decía: “el orgullo te va a acabar”, esa noche el perdió todo, apostando, regalando, etc. La mujer volvió a su casa y al ella estar durmiendo escuchó un toque a la puerta, era su hijo se le echó a los pies y le pidió disculpas, la mujer con gran misericordia lo cogió en sus brazos y lo perdonó.”

Ver en los anexos la totalidad de las historias.

4.3.4 Resultados

De igual manera al aplicar la herramienta de evaluación a través de la historia, se manejó la misma historia con las indicaciones correspondientes, dando total libertad al niño que desarrollara su conclusión internalizando el desenlace ya que la introducción de la historia poseía las mismas características y así poder evaluar el imaginario de esta comunidad educativa.

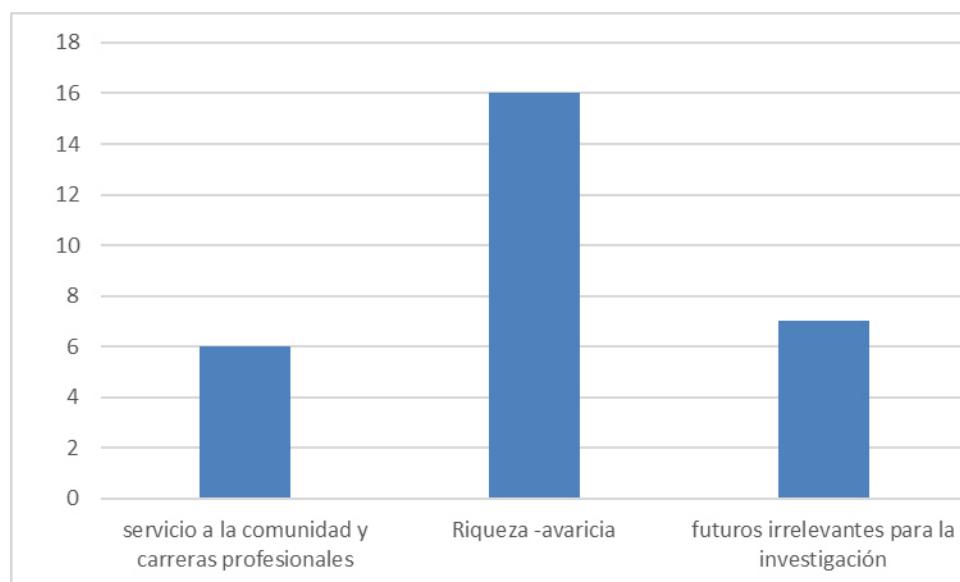


Ilustración 30. comparativa de los hallazgos de ISAR. Fuente: Elaboración propia a partir de las historias aplicadas



Ilustración 31. comparativa de hallazgos en porcentaje de ISAR. Fuente: Elaboración propia a partir de las historias aplicadas

Los hallazgos del ISAR fueron diferentes a los resultados de la escuela Lic. Manuel Peña, se tomaron en cuenta tres aspectos según la resolución de las historias que fueron: en primer lugar, con el 55% del total riquezas y avaricia; el segundo puesto con 24% futuros irrelevantes para la investigación y finalmente 21% servicios a la comunidad y carreras profesionales.

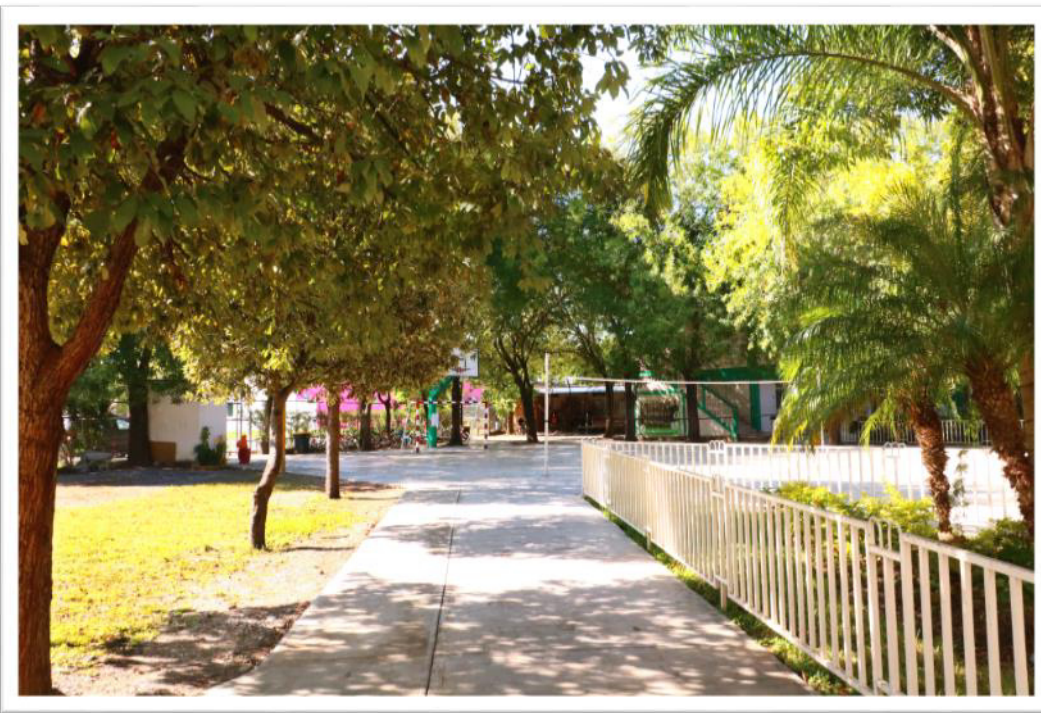


Ilustración 32,33: Condiciones físicas del ISAR



Ilustración 34-35: Condiciones físicas del ISAR

CAPITULO 5: CONCLUSIONES Y PROPUESTAS

5.1 CONCLUSIONES

1. Estudiar las condiciones de los asentamientos precarios urbanos, tomando como punto de partida las matrices sociales y los imaginarios colectivos, para responder a las necesidades reales de los usuarios en relación a la estructura social y física del sector de estudio.

Katya, Mandoki expresa que las matrices sociales mantienen una organización constante y esto las conserva unidas y la decodificación da significados similares a todos los individuos que la conforman, esto hace referencia al concepto matriz-sujeto donde uno no puede estar sin el otro, “por lo tanto las matrices sí determinan a los sujetos si éste sólo pertenece a una (lo cual es improbable) a lo que se quiere llegar es que al ser el sujeto un ser social, su identidad se define por sus matrices y sus especificidades”. (Katya, 2006)

Al obtener los resultados de las historias aplicadas en ambas instituciones educativas se pudo evidenciar como la matriz envolvente dependiendo de cada caso particular definían su identidad y proyección a futuro, mostrando que quería llegar a ser el sujeto inmerso en la colonia lo que hace a cada caso particular y con un código específico. Las diferencias de la resolución de las historias de los niños de la colonia Morelos 1, mostraban el comportamiento común que diariamente los niños perciben y que generan un patrón para sus vidas ya que son contagiados por lo que sus sentidos son alimentados diariamente.

Liliana Sosa Compeán menciona que las matrices presentan diferentes características entre las cuáles se destaca para la evaluación del caso de estudio, y las

mismas son culturales y se transmiten al ser mostradas; a su vez también producen identidades donde se contagia hasta las maneras particulares de ver y sentir el mundo. “Siempre que en mayor o menor medida se estabilicen ciertas prácticas y percepciones para generar una identidad compartida estaremos hablando de matrices”. (Sosa Compeán, 2012)

Para poder obtener mayor grado de confiabilidad ante dichos resultados, se hace la comparativa de la escuelas previamente estudiadas con otro centro educativo con características muy diferentes donde los niños se desarrollan de maneras opuestas y se compara si el entorno ejerce o no su proyección a futuro, mostrando las diferencias de las identidades en los niños, donde en Morelos 1, los niños acostumbran a ver personas sin acceso a educación o con trabajos que cubren las necesidades básicas de su hogar y justamente la mayoría desarrolla la historia bajo ese imaginario de la vida y su futuro. Caso contrario se ve reflejado en la matriz que se desarrollan los niños del centro educativo del ISAR, que tienen más accesibilidad a una mejor educación y por ende su entorno familiar y social se desarrollan personas con mejores expectativas de vida, demostrado en las conclusiones de las historias el alcance que tenían a lograr sus metas y proyecciones futuras, a través de riquezas, carreras o pretensiones económicas muy estables o superiores con una identidad bien definida demarcada por su matriz.

Castoriadis menciona la importancia de los imaginarios sociales donde se crea un mundo propio para la sociedad que se considera, en este caso de estudio Morelos 1, creando una realidad del mismo que conforma la psiquis de cada individuo. “Crean así una “representación” del mundo, incluida la sociedad misma y su lugar en ese mundo: pero esto no es un constructum intelectual; va parejo con la creación del impulso de la sociedad considerada (una intención global, por así decir) y un humor o Stimmung específico –un afecto o una nebulosa de afectos que invaden la totalidad de la vida social”. (Castoriadis, EL IMAGINARIO SOCIAL INSTITUYENTE, 1997).

Dicha condición que genera el propio individuo puede estar muy alejada de la realidad, pero está influenciada por la matriz en la cual pertenece dicho individuo. Dicha representación del mundo preconcebida se evidencia en el desarrollo de las encuestas en los ítems relacionados a la pobreza, donde la realidad de acuerdo a las medidas de pobreza de Coneval demuestran que el sector de estudio (Morelos 1) presenta niveles de pobreza de acuerdo a sus condiciones particulares, sin embargo al encuestar al colectivo respecto a las condiciones de pobreza sus respuestas era contradictorias (observar gráfica 9). Se realizó un sondeo con dos preguntas que hacían mención a sus niveles educativos y nos arrojaron que en el nivel de primaria un 76% de la población había culminado, pero en la segunda pregunta que hacía mención a los estudios de secundaria un 53 % de la población no los había culminado demostrando de esta manera que uno de los indicadores de pobreza era acertados y que efectivamente el sector pertenecía a un nivel de pobreza bajo.

La siguiente pregunta (número 3), sirvió como un sondeo para evaluar si tenían el alcance de darse ciertos lujos que para el sector lo es, como ir al cine; del total de encuestados solo un 12% asiste con regularidad al cine, quedando demostrado nuevamente que el sector realmente posee condiciones de pobreza.

Pero la cuarta y quinta pregunta que hacían mención a tener lo necesario para vivir y la estabilidad económica demuestran que el imaginario que posee el colectivo es muy diferente a la realidad que se observa y que está denotado por los registros de Coneval, ya que un 64% si posee lo necesario para vivir y un 61% se considera estable económicamente. Considerando estos hallazgos la matriz en la cual las personas de la comunidad encuestada se han desarrollado es su mundo y a lo que están acostumbrados a vivenciar sin cuestionarse a tantas alternativas que estarían expuestos si se desarrollaran en otra matriz, donde podrían copiar sus patrones, en su imaginario ellos contradicen lo que las estadísticas emitidas por el gobierno indican.

2. Evaluar los imaginarios en correspondencia a la gestión pública en el sector de estudio y así generar una propuesta en relación a los mismos.

“La participación ciudadana se entiende como una categoría en estrecha relación con la comunicación; participar es comunicar y ello básicamente se concreta en el nivel local cuando la argumentación es la base de la relación entre quienes negocian, se convierte fundamentalmente en un problema de intereses, de motivaciones, de toma de decisiones; es decir, de poder, en el que intervienen individuos con expectativas y visiones de mundo diferentes y en el que los intereses individuales deben ser tenidos en cuenta para lograr la acción colectiva”. (Mejía & Giraldo Marín, 2011).

La Colonia estudiada (Morelos I), presenta según los datos obtenidos a través de las encuestas deficiente relación entre la gestión y la comunidad, ya que los mismos no se ven vinculados en el trabajo y por ello no perciben que el trabajo realizado en favor de la colonia sea de beneficio para ellos. La comunidad no percibe que su nivel educativo, por ejemplo sea adjudicado a la gestión y los logros alcanzados son méritos propios, es decir no se vincula el crecimiento de la colonia a la participación de la gestión pública. A su vez, su crecimiento económico tampoco va de la mano con la gestión, manifestando que la intervención de los mismos a partir de trabajos realizados, realmente no les afecta.

De esta manera como establece Mejía & Giraldo Marín, el estudio de los intereses aunque individuales, por sus características particulares o necesidades, deben ser atendidos de manera colectiva y así lograr que sean partícipes de las acciones establecidas dentro de la comunidad aunque sean pocas, y en el caso particular de Morelos las intervenciones que sin duda en algunas oportunidades se han realizado aunque para las necesidades de cada particular no sean satisfechas por la poca interacción y comunicación entre ambas partes.

La comunidad, como una de las partes de interacción (colonia-gestión) manifiesta a partir de los datos obtenidos que presenta buena relación entre los mismos, y que de una u otra forma su cooperación les ayuda en su crecimiento

economico porque existe colaboración mutua, pero esa interacción positiva se ve desligada totalmente de la gestión y esto hace que la negociación sea praticamente nula y no cumpla con las necesidades o problemáticas reales del sector.

3 Caracterizar la población de estudio como sistemas complejos, para proponer la metodología basada en los mismos, como estrategia de acción y organización del caso de estudio.

Componentes del Sistema

SISTEMA	SOCIAL
Procesador	Imaginarios Colectivos
Axioma o Programa	Cultura del grupo social
Interface	Edificaciones y Mobiliario Urbano
Datos que fluyen	Símbolos, señales sensoriales y lenguaje

Ilustración 11. Componentes de la matriz para el diseño complejo. Fuente: Sosa Compeán, L. B. (2012)

Basados en la ilustración se puede partir de cada uno de los componentes que conforman el sistema representados en la comunidad estudiada y donde

efectivamente cada una de las partes tiene cabida en los sistemas complejos tomando en cuenta cada uno de los ítems correspondientes a la ilustración.

A continuación, se mencionará cada una de las partes y su distinción particular dentro del sistema:

- **Procesador:** Los imaginarios colectivos dentro de la colonia desempeñan un papel fundamental en el desarrollo del sistema, debido a que las diversas percepciones pueden influir en gran manera al orden y disposición refiriéndose específicamente a la evolución de la colonia. En relación a la gestión, la colonia manifiesta un imaginario colectivo (Ilustración 15) donde la gestión aparentemente no aporta de manera positiva sus necesidades y sus aportaciones son escasas. Este pensamiento en común es difundido por cada uno de los participantes de manera directa, al poseer vínculos que lo permiten. También se evidencia la discrepancia debido a las condiciones físicas de cada calle, es decir, las que son intervenidas de manera más frecuente por la gestión y de esta manera hace que en su psiquis exista una intervención de la gestión más positiva, a pesar de las condiciones totales de la colonia en general. Los imaginarios se ven afectados también a partir del nivel socioeconómico, ya que su percepción del entorno varía y dependiendo del liderazgo que se maneje en su interno inmediato afecta a la psiquis general que se irá expandiendo dependiendo de las conexiones que existan, es decir, relaciones familiares, económicas por algún oficio en común y la necesidad o dependencia entre ambas partes que fortalece ese vínculo.
- **Axioma o Programa:** La cultura de la colonia se logró evidenciar los resultados cualitativos a partir del instrumento aplicado a los niños de la escuela inmersa en la colonia de estudio, donde realmente se evidencia carencia de proyección a futuro, con una cultura de estancamiento y conformidad con las actividades que están a su alcance o que quizá en lo que se les ha presentado como alternativa.

De esta manera la cultura colectiva se transmite de generación a otra, manteniendo los mismos patrones de la matriz, reforzados por la misma.

- Interface: El conjunto de mobiliario urbano y edificaciones de la colonia presentan un papel fundamental en el sistema, donde en su gran mayoría presentan un denominador común que las hace pertenecer a un todo, y son las características de pobreza y carencia manifestadas en cada una de las partes que conforman la colonia referidas a los aspectos físicos, como fachadas de las viviendas, las calzadas de las calles deterioradas, las aceras deterioradas y en algunos segmentos inexistentes, deterioro en las unidades educativas en sus fachadas interiores y exteriores, deterioro en el parque infantil o área recreativa, carencias en los equipamientos públicos ya que los mismos no presentan condiciones aceptables de manera concurrente y demás aspectos físicos que indudablemente hacen que el sistema se logre percibir como un todo y que en la psique de los miembros de la colonia estén en una misma sintonía y dentro de un sistema bien definido.
- Datos que fluyen: Los símbolos, señales sensoriales y/o lenguaje que manifiestan los miembros de la colonia poseen afinidad, dada la interacción casi diaria de sus miembros, convivencia en diferentes etapas de su diario convivir, y actividades. Esto se ve reflejado en su manera de pensar, representado en las respuestas del instrumento cuantitativo y/o el cualitativo a partir de los niños. A partir de la observación directa en el momento de aplicar los instrumentos, también se logra evidenciar quizá de una manera superficial, pero práctica, a partir de la interacción como las maneras de manifestación verbal eran comunes, con diversidad pero no con gran apertura, dependiendo de las edades de los encuestados o nivel educativo.

5.2 PROPUESTA

5.2.1 DISEÑO DE LOS SISTEMAS COMPLEJOS

Al estudiar las funciones específicas de cada elemento, el código de comunicación, la dinámica de comportamiento que pertenecen al sistema complejo seleccionado, se puede proceder al diseño. Los pasos a considerar son los siguientes:

1. Observación del sistema para evidenciar de esta manera la perspectiva desde un segundo orden. Todos los elementos previamente mencionados en la ilustración 35, forman parte de la observación que se debe realizar, es decir, cada una de las partes del sistema deben ser visualizadas para evidenciar aspectos que pueden influir en la propuesta futura.
2. Posteriormente al distinguir los elementos del entorno y cómo se comportan como un todo dentro del sistema y se involucran con la problemática, se determina la unidad compleja o autorreferente, es decir lo que se intervendrá para el diseño.

En este caso se dispone de la información recopilada de la colonia Morelos I, observando la problemática desarrollada, en particular los índices de pobreza, tomando como punto de partida cuatro aspectos seleccionados a partir de las encuestas que son: liderazgo, familia, municipio, gestión del municipio y nivel educativo. El liderazgo en particular, es un aspecto a distinguir sobre los demás, ya que en los resultados obtenidos de los miembros de la colonia, no predomina el liderazgo necesario para el emprendimiento en búsqueda de una mejor calidad de vida, y el rechazo a la pobreza vislumbrada. Es posible resaltar dicho punto como aspecto autorreferente predominante para el desarrollo poblacional a través de la planeación comunicativa, abordando planteamientos emergentes según la “participación social”, fomentando la inclusión como requisito fundamental, de manera espontánea buscando la participación de ambas partes.

3. Al observar la unidad compleja, en este caso la colonia o una sociedad se pueden evidenciar diferentes dinámicas e interacción entre las mismas. Cada uno de dichos elementos determinan una función específica en el sistema y con dicha información se definen los objetivos que se esperan manejar con cada uno de ellos desde la perspectiva del observador.

A través de diversos instrumentos o metodologías el sistema seleccionado, se evalúa cuál es su identidad o esencia, y de esa manera identificar cuáles son sus procesos y programa para poder tener en cuenta su objetivo interno, y a partir de dichos hallazgos proceder a diseñar.

En el caso de estudio se pueden definir hasta este punto dos elementos importantes: El procesador, que viene representado por los imaginarios colectivos, los cuales fueron abarcados por dos instrumentos; de tipo cuantitativo a través de encuestas y cualitativo a través de historias logrando de esta manera identificar aspectos que se relacionan a la comunidad y su percepción del entorno. Sumado a esto se evalúa el axioma o programa a través de la cultura que ha sido desarrollada por la comunidad dentro de la matriz, por observación directa o de manera permeada por ser su entorno inmediato y su influencia diaria.

Dicha cultura, se refleja en los patrones establecidos en la matriz, como evidencia de los mismos, podemos mencionar el desarrollo económico en las familias reflejado en la visión de futuro de los niños, donde dicho patrón de conducta, de permanencia en la colonia y el buscar una mejor calidad de vida a través de estudio u otro aspecto, se evidencia tanto en los adultos presentes, que emitieron sus postura ante la educación o liderazgo (a través de las encuestas) y el patrón se repite en sus hijos en función a sus respuestas en las historias, denotando poco interés en la superación personal o de su entorno, aplicándolo a la colonia, familia y demás aspectos involucrados.

4. Con la evaluación previa y toda la información recopilada se seleccionan las teorías de los sistemas y complejidad más acordes al caso de estudio y se procede a diseñar de acuerdo a la resolución del problema que se quiera estudiar. En el caso del estudio particular de una sociedad que presenta índices de pobreza, el desarrollo económico de dicha localidad será el objetivo primordial y según dicha búsqueda se elegirán las teorías según las necesidades. Las teorías que pertenecen a los sistemas complejos son los siguientes:

- Diseño de atractores
- Diseño del Programa
- Diseño tangible/interfaces
- Diseño de la red y conexión
- Diseño de estructura
- Diseño de flujos
- Diseño de lenguaje
- Diseño de la complejidad

5. Al tomar la decisión dependiendo de las necesidades propias de cada proyecto se procederá a poner en marcha la aplicación que se quiere realizar. Es posible proceder de manera virtual o teórica dependiendo del caso particular. Al poner a funcionar la propuesta de diseño basada en las necesidades del sistema, en este caso la comunidad, pueden surgir ajustes al aplicar la propuesta, ya que el sistema evoluciona por esto, de acuerdo al dinamismo que se desarrolle se puede realizar nuevos cambios. En lo particular de una sociedad se propone, y en este caso específico la colonia Morelos 1, usar la **Teoría de redes** para ubicar los puntos más sobresalientes del sector y poder intervenirlos, método que se describirá posteriormente. Al identificar el sector como una red compleja, se aplicará la estrategia basada en la teoría de juegos para extraer el máximo provecho de la colonia y poder desarrollarse económicamente para el bien de todos los participantes.

Tomando en cuenta los nodos desarrollados o identificados en la red, que son: Liderazgo, Vínculos familiares, Gestión municipal, Vinculación con los vecinos e Imaginario de Pobreza; se logra evidenciar en los resultados a través de los instrumentos aplicados cuan ineficiente es la red por la carencia de vinculaciones o conexiones a cada nodo principal, es decir, manifestándose de manera aislada cada nodo principal desaprovechando la conexión que pudiese ser provechoso para la colonia.

Las conexiones más importantes que pueden orientar a una propuesta estratégica en favor de la colonia lo podemos observar en la Ilustración 36, buscando siempre desplazar el factor pobreza que abraza a cada nodo como agente desestabilizador que trunca el avance económico de cada uno de los involucrados.

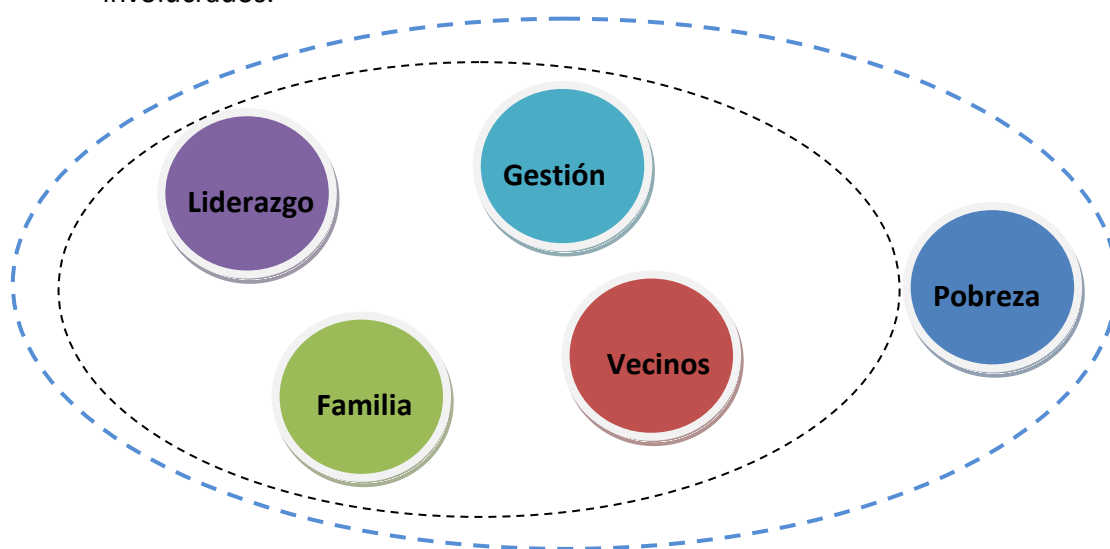


Ilustración 36. Nodos de la Red en Morelos I. Fuente: Propia.

Existen vinculaciones fuertes a desarrollar entre los nodos principales expuestos, donde uno depende del otro, pero al haber ruptura entre ellos se está desaprovechando el potencial que se pudiese desarrollar en los mismos.

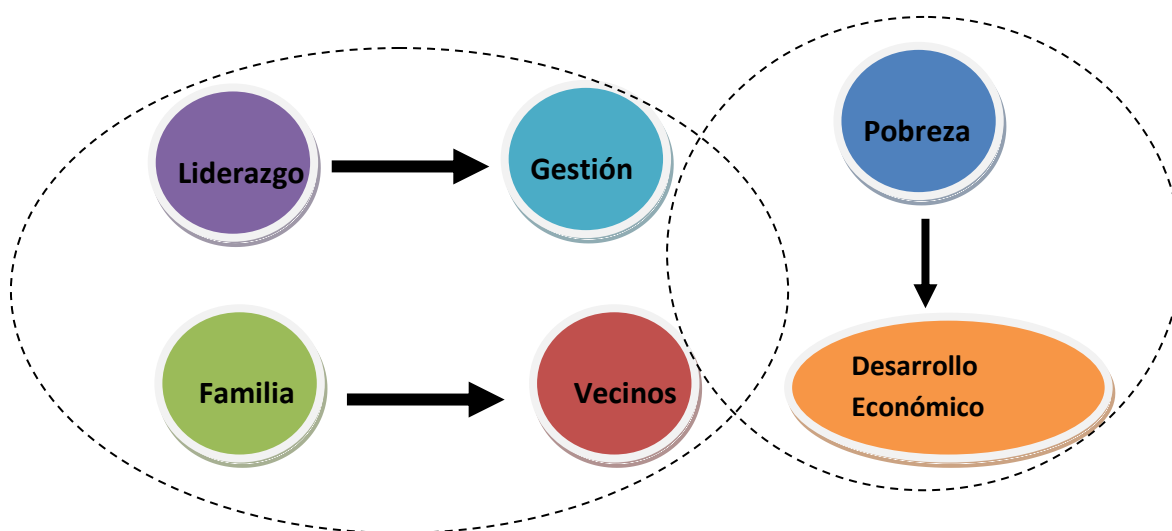


Ilustración 37. Nodos de la Red en Morelos I. Fuente: Propia.

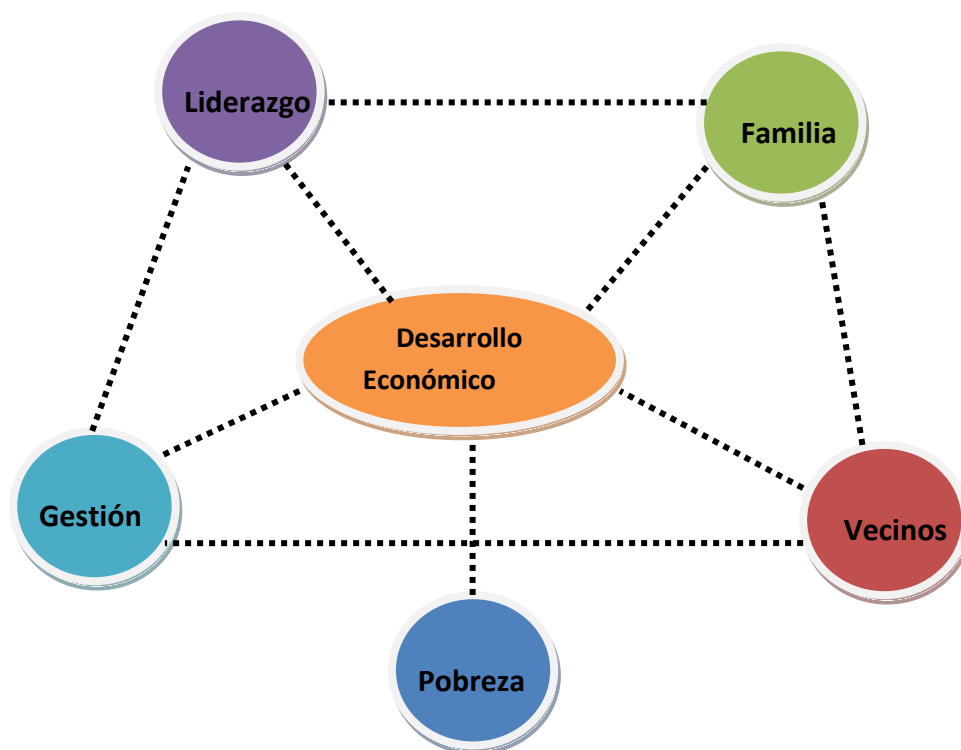


Ilustración 38. Nodos de la Red en Morelos I, Conexiones. Fuente: Propia.

A través de la Ilustración 38, se quiere lograr que el nodo principal, que es el alcance que queremos lograr incluir en la red, pueda tener mayor número de conexiones para fortalecer su permanencia. También la conexión entre el resto de los nodos rigidiza la red, donde cada uno de los mismos son importantes a excepción del Nodo de pobreza que estará aislado aunque aun perteneciendo a la red, pero con menos injerencia. Barabási propone, que el nodo nuevo en este caso, el desarrollo económico se conectará con los nodos existentes que poseen más conexiones logrando evidenciarlo a través de la cantidad de vinculaciones que posea en la red (red libre de escala). Pero ante este grado de conexiones, hay un punto importante que Barabási manifiesta, y es el grado de adaptabilidad, ya que los nodos no solo se conectan, también se adaptan a su entorno y de esta manera son difíciles de intervenir, y en el caso de la colonia Morelos I, sería la Pobreza como nodo a erradicar que está implantado en el imaginario colectivo, hecho que se evidenció en el imaginario a través de las encuestas, y las historias de los niños proyectados a mantener el mismo patrón de conducta de su entorno.

Al poder desarrollar activamente la unidad entre los nodos antes expuestos, aprovechando su interacción se propone a través de la **Teoría de Juegos** implementar una estrategia basada en la misma fusionada con acciones de comunicación entre las partes involucradas o una **Acción Comunicativa**, buscando un resultado que surja a partir de metas específicas con intereses involucrando todos los agentes, interviniendo directamente en la búsqueda de una organización social y política.

A través de las redes se generan la acción comunicativa permitiendo la coherencia entre las entidades para lograr la misión que se busca con las acciones y esfuerzos de todos. De esta manera se busca que las estrategias dependan del compromiso e inclusión de los intereses y afectados. Para que esto sea posible, el mensaje a emitir juega un papel fundamental, ya que este debe ser adaptado al receptor para una futura negociación de las propuestas de manera eficiente, porque es complejo que los miembros de la comunidad coincidan en sus imaginarios con las intenciones de la gestión.

Según Murcia y Jaramillo (2000) definen un diseño metodológico tomando en cuenta diversas teorías: 1) Las teorías de la complejización de las ciencias, propuestas por Edgar Morín y Kern, según las cuales, una ciencia se desarrolla cuando busca su complejización; esto es, cuando se analiza desde las relaciones internas y externas; o sea, en función de sus posibilidades de relación con el todo y sus partes. 2) El principio sistémico ecológico, expuesto por Miguel Martínez, como una posibilidad de comprensión de un texto cultural, y en el que cada elemento se define fundamentalmente por la red de relaciones que lo unen a los demás. 3) La teoría de la acción comunicativa de Habermas, a partir de la cual se plantea la comprensión de los textos culturales, desde el análisis e interpretación de los contratos de habla, los cuales se pueden comprender desde diferentes ángulos. 4) La hermenéutica, como base de los procesos de comprensión de sentidos y significados de los escenarios sociales, y de los sujetos que intervienen en ellos (tanto del investigador como del investigado), lo que demanda comprender las redes de sentido y significado socioculturales, desde los procesos comunicativos, en un contexto determinado.

Partiendo de la metodología mencionada la acción participativa denota que lo más importante es la comprensión y redefinición de las interacciones y acciones desde los escenarios donde son generados.

"Consta de tres momentos que interactúan a lo largo de todo el proceso de investigación: Pre configuración, o acercamiento a la realidad sociocultural del proceso, objeto de estudio; Configuración, o trabajo de campo, en el cual se reformulan las preguntas de investigación, se definen informantes claves y se diseñan instrumentos de recolección de información y Reconfiguración, o comprensión de sentido de todo el proceso desarrollado y reconfiguración de las interpretaciones" (proceso de triangulación). (MEJÍA & GIRALDO MARÍN, 2011)

6. Al basarse en las teorías mencionadas se procede a la aplicación tangible de la información recopilada, gestionando para establecer la estrategia pautada dependiendo del caso particular apoyándose en el diseño especializado como:

arquitectura, urbanismo, industrial, gráfico, textil y más; con la ayuda de cualquier disciplina que aplique: mecatrónica, comunicaciones, mercadotecnia, ingeniería, y demás disciplinas involucradas.

ANEXOS

1. Instrumento en blanco

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN.
FACULTAD DE ARQUITECTURA.
MAESTRÍA EN GESTIÓN E INNOVACIÓN DEL DISEÑO



EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: _____

Género: M () / F ()

Instrucciones: Responda las siguientes preguntas relacionadas con su comunidad, con las siguientes afirmaciones: Muy de acuerdo, De acuerdo, Indeciso, En desacuerdo y Muy en desacuerdo.

	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indeciso	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
Me considero líder en la colonia					
En mi colonia han surgido líderes que realizan actividades para mejora de todos					
Las propuestas de los líderes han dado resultados positivos en mi colonia					
FAMILIA					
El trato (unión y cooperación) con mis vecinos es bueno para mi desarrollo (me ayudan cuando lo necesito)					
Tengo familia dentro de la colonia, que me ayuda cuando les necesito					
La ayuda de los vecinos es buena para mi economía					
MUNICIPIO					
El municipio ha apoyado a mi colonia con oportunidades para estudiar					
Las mejoras que ha realizado el municipio, resolvieron problemas en mi colonia					

Siento que los trabajos realizados por el municipio en la colonia me afecta y también a mi familia					
El municipio realiza actividades mejoran mi economía					
VECINOS					
He ahorrado gracias a la ayuda de mis vecinos					
Mi colonia no me presenta oportunidades para surgir					
La comunicación entre mis vecinos es buena					
La comunicación entre mis vecinos ayuda a mejorar la economía de la colonia					
Cuando participamos unidos en la colonia crecemos económicamente					

Ha concluido primaria (si) (no)
Ha concluido secundaria (si) (no)
Asiste normalmente al cine (si) (no)
Mi familia y yo tenemos lo necesario para vivir (si) (no)
Se considera en un nivel económico estable (si) (no)

2. Tabla de datos estadísticos para el SPSS

	P1	P2	P3	P4	P5	P6
P1	1					
P2	0.2120	1				
P3	0.1348	0.7934	1			
P4	0.1256	0.2015	0.1815	1		
P5	0.1222	0.1465	0.1149	0.1429	1	
P6	0.1686	0.1979	0.2192	0.4213	0.2221	1
P7	0.1922	0.3009	0.3296	0.271	0.1075	0.2127
P8	0.2099	0.344	0.3253	0.296	0.0937	0.3021
P9	0.112	0.1491	0.2629	-0.0691	0.0323	0.0349
P10	0.1869	0.3847	0.435	0.2666	-0.031	0.2914
P11	0.2311	0.2591	0.1788	0.2992	0.2944	0.4756
P12	0.0545	0.0869	0.1	0.0439	-0.1499	-0.1179
P13	0.0545	0.0998	0.07	0.5136	0.0487	0.2656
P14	0.1033	0.2578	0.23	0.3881	0.0191	0.3133
P15	0.1318	0.1757	0.265	0.2169	0.1953	0.2867

P7 P8 P9 P10 P11 P12 P13

1						
0.3529	1					
0.088	-0.002	1				
0.4334	0.4525	0.0983	1			
0.296	0.0988	0.064	0.2458	1		
0.0596	0.1202	-0.1079	0.0689	-0.0582	1	
0.1372	0.0381	0.0199	0.053	0.1955	-0.0455	1
0.4178	0.3119	0.0511	0.4672	0.5004	0.1275	0.3602
0.2837	0.0182	0.0403	0.36	0.5069	-0.0161	0.2329

3. Reportaje Fotográfico del sector de estudio

Fotografía de condiciones de un salón de clases en el colegio ISAR



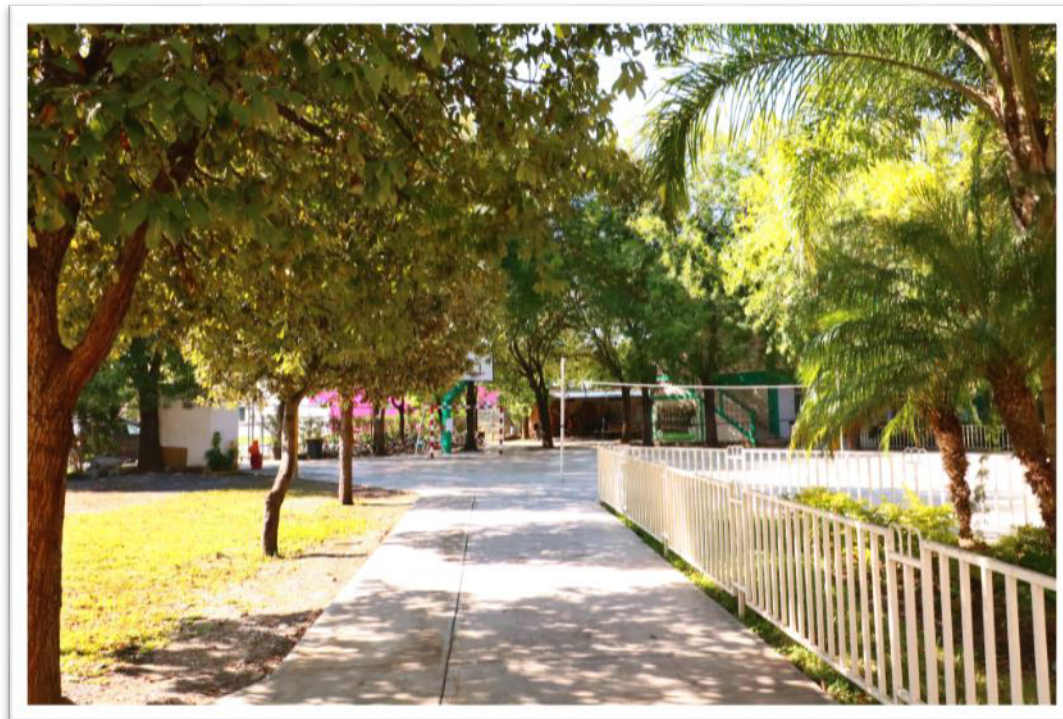


Fotografía de condiciones de un salón de clases en el colegio ISAR





Áreas comunes y de circulación del colegio ISAR





Áreas deportivas del colegio ISAR

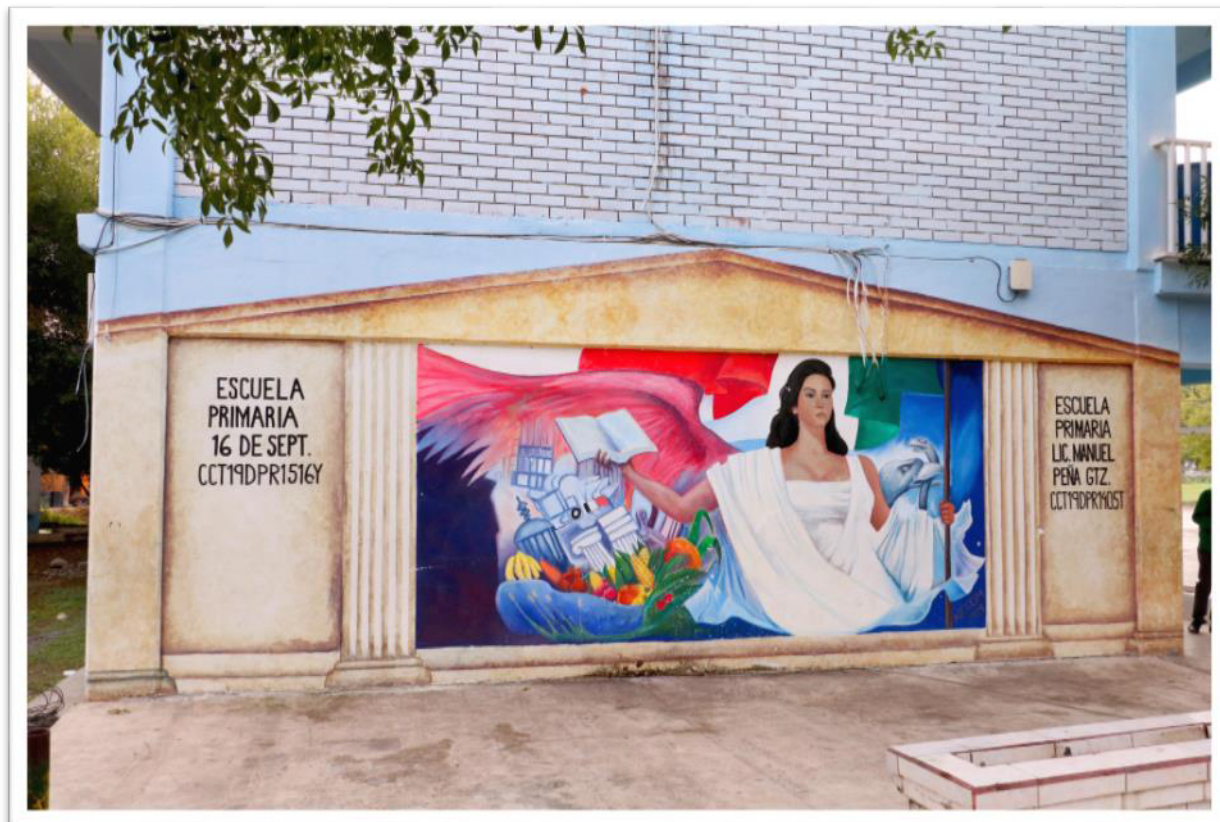




Salones de la escuela Lic. Manuel Peña (Morelos 1)



Áreas comunes y deportivas de escuela Lic. Manuel Peña
148



Escuela Lic. Manuel Peña

4. Historias de las escuelas seleccionadas

4.1 Historias de grupo escolar Lic. Manuel Peña

- Servicio a la comunidad y carreras profesionales

Historia 1: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M () / F(x)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Entonces el niño entusiasmado porque su deseo que era ser rey se le cumplió y dijo que feliz estoy porque me hayas convertido en rey.

Historia 2: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M () / F(x)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás

de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Era uno de los mejores doctores del mundo, era muy conocido por la gente que lo apreciaba mucho, pero no solo era doctor sino ayudaba a muchas familias con problemas económicos.

Historia 3: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M (x) / (F)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una

botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Él se le hizo realidad su deseo que quería, estudiar y seguir su carrera y el fue muy feliz con su deseo.

Historia 4: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M () / F (x)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño

parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

El se vió en el espejo y vio que todo era muy bonito, parecía la casa de alguien muy rico y se enteró que él era un cantante muy famoso y empezó a cantar y notó que tenía una voz muy bonita y le dijeron que tenía un concierto esta noche pero él no sabía que canción iba a tocar, así que practicó y practicó unas canciones que tenía en una mesa y después de un rato llegó la noche y dio el concierto y todos le aplaudieron, él se puso muy feliz y dijo que estaba cumplido su deseo, quería ser una estrella de rock. Fin.

Historia 5: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M () / F(x)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una

botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Que se había vuelto mas grande y con mas dinero y menos jugueteón, su mamá y todos no tenían que trabajar para mantener la familia y vivir felices por siempre y así fue creciendo hasta que se convirtió en una persona adulta. Se convirtió en arquitecto de los mas preciados.

- riqueza y/o avaricia

Historia 1: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 10

Género: M (x) / (F)

Érase una vez un niño muy risueño y jugueteón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Él tenía mucho dinero y una casa enorme, con su dinero la avaricia no lo dejaba en paz humillando a otros con su dinero. Al día siguiente el mago de la botella apareció diciéndole que humillando a la gente con su dinero así que le quitó su dinero. Tres días después el hombre batallando buscando un trabajo, el mago apareció entonces el hombre suplicó que le devolviera su deseo, el mago aceptó con una condición no volver a humillar a la gente, entonces nunca jamás volvió a humillar a la gente.

- sin ninguna proyección y/o asalariado como sostén del hogar

Historia 1: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M (x) / (F)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

En una colonia muy lejana al niño se le concedió y lo que pidió el niño era ser policía y como el niño ya era policía ayudo a la colonia donde vivía y le ayudaba a dar de comer a los mayores de edad y los que necesitaban algo, manteniendo a su familia. Fin

Historia 2: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M (x) / (F)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón que vivía en una colonia con mucha gente donde los abuelos o tíos trabajaban arduamente.

Una mañana ese niño salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba y de repente vio que algo brillaba a un lado de la calle escondido detrás de un árbol. El niño se levantó de la cama y al otro día era adulto trabajaba en una empresa y le daba el dinero a sus papás y tuvo una familia y vivió feliz.

Historia 3: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M (x) / (F)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Y se le concedió el deseo de adulto y el deseo era un carro y salir a dar una vuelta en su carro.

Historia 4: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M (x) / (F)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

La botella la quería y rápidamente la escondió en un parque en un pozo que había pero sacó la botella y se la llevó rápidamente y la colocó en una caja en su casa y nunca la volvió a sacar porque era de vidrio y de tanto estar ahí se quebró porque era de vidrio y el niño tuvo sueño se durmió y cuando despertó el ya estaba grande y se cumplió lo que le pidió al mago, ser grande.

Historia 5: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M (x) / (F)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Que el niño había pedido un deseo, que fuera adulto y cuando fue adulto pidió como un deseo que cuando ya estuviera como adulto pidió un escondite para jugar porque era muy juguetón.

Historia 6: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M () / F(x)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Entonces pasaron los años el niño fue creciendo, ese fue el deseo del niño.

Historia 7: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M (x) / F ()

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

El niño como vio que ya era grande fue a conseguir un trabajo entonces encontró a una señora y ella andaba buscando ayudante y le dijo al niño que si quería trabajar con ella y el niño aceptó y le pagaban bien así los abuelos descansaron, los papás, los tíos, las mamás; y el niño le pagaba a gente para que le ayudara en la casa y el niño estaba feliz por el deso y fueron felices para siempre.

4.2 Historias del ISAR (Instituto Soledad Acevedo de los Reyes)

Historias aplicadas en el ISAR (Instituto Soledad Acevedo de los Reyes)

- Servicio a la comunidad y carreras profesionales

Historia 1: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M () / F(x)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Se levantó y se dio cuenta que ya no era como antes ahora les ayudaba a su papa a lavar el carro y a su mama a lavar los platos tampoco era mal hablado ahora era una persona muy buena y con buen carácter.

Historia 2: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M (x) / F ()

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban. Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

El había pedido tener un buen trabajo a el le gustaba ser un bombero y a el le gusto su oficio entonces el muy feliz había cumplido su sueño de ser un bombero.

Historia 3: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 10

Género: M (x) / F ()

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban. Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Entonces creía y no perdía la esperanza, cuando finalmente crecía y su deseo se volvió realidad poder ayudar a todos viajando alrededor del mundo.

Historia 4: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M () / F(x)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Cumplió su talento y sueños de su carrera y pasar una vida feliz siendo un artista.

Historia 5: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 10

Género: M (x) / F()

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban. Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Apareció una nota en la que decía tv sueño se ha cumplido y el vio un sobre que decía : te hemos admitido en esta la mejor escuela del país por que fuiste el que tuvo la mejor calificación .Después de un año de vida en la escuela le dijeron que ya podía ser profesor.

Historia 6: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M () / F(x)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban. Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Él se levantó y estaba en su casa era muy rico y millonario y empezó el primer paso de su sueño y después se fue con mucho dinero y compro comida, agua ,juguetes ropas etc. los empaco en partes iguales y fue por el mundo a todas las casas necesitadas a ayudar a todos los que podía y paso 2 años haciendo eso cuando de repente volvió a ser niño y se sintió satisfecho de haber hecho algo por su alrededor.

- Futuros Irrelevantes para la Investigación

Historia 1: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M () / F(x)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban. Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

En su mochila vio otra botella y el pidió tener otra botella mágica entonces se la mostró a sus amigos del trabajo entonces un amigo de él se la robo y el señor lo vio, entonces de repente el mago salió de la lámpara e hizo que desapareciera y el señor solo se llevó sus botellas y pidió una familia y salud.

Historia 2: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M () / F(x)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban. Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Él se casó tuvo una familia bonita y quería ir al cielo con Jesús y con su familia.

Historia 3: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M (x) / F ()

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Se dio cuenta que suspendieron una semana la escuela y que su casa estaba en el mundo minecraft y empezó una serie después se puso feliz gracias al mago de la botella extraña y entonces su mamá le preguntó que por estaba sucediendo eso y le contó.

FIN

Historia 4: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M () / F (x)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Él quería volver a ser niño para volver a su infancia y vivió muy feliz.

Historia 5: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M () / F (x)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban. Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Él ya era adulto y se dio cuenta que lo que mago le hablo dicho se había cumplido pero que pido fue que cuando cumplieron 40 años quería volver a ser niño 11 años y se cumplió después de un tiempo su mama murió y pues él era niño otra vez y se fue duro para él y desde ese momento el dejo de tener felicidad y no tenía ninguna emoción o sentimiento por la muerte de su madre y en palabras de ahora él se hizo emo y dark le gustaban los colores oscuros y en especial el negro y si sonreía pero no como antes el ya no era el mismo y no cambiar pero conoció a un amigo muy pero muy alegre y el dejo ser un poco así pero al cumplir 12 años tuvo un sentimiento en su interior y era lo de su madre y el volvió a ser el mismo de antes y aun así lo querían, él se sentía feliz de que no lo quisieran cambiar y lo dejaron ser el mismo.

Historia 6: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M (x) / F ()

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban. Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Fue a contarle a sus papas lo que le había pasado cuando era niño, y les conto lo que les pidió y que se hizo realidad, le gustó mucho lo que había pedido era que su familia pudiera ser feliz con él y que Dios siempre los bendijera los cuidara y siempre estuviera en sus corazones.

Historia 7: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M (x) / F ()

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban. Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

algo había salido mal la ciudad estaba desierta todos habían evacuado la ciudad solo quedaba el y su perro luego abrió la ventana y vio un apocalipsis zombi, se asustó pero luego vio a su perro y se armó de valor recogió una mochila metió un teléfono y comida unos utensilios de jardinería y salió con su perro agarro una bicicleta y subió a su perro y juntos salieron y llegaron a una tiendita pero no estaban solos dentro había 2 niños una era niña y el otro niño los niños lloraron y el niño le dijo ya están a salvo nos quieren acompañar los niños con la carita llena de lágrimas les dijo si ¡¡los dos

agarraron sus mochilas agarraron comida de perro y comida para ellos y agua y su botiquín y juntos emprendieron el viaje mas largo de su vida luego de tantos días caminando y explorando encontraron la base militar donde estaba la gente que evacuo y luego entraron buscaron en toda las las recamaras y todos encontraron a su familia 1 año después de terminar de combatir a los zombis y desinfectar la ciudad todos recuperaron sus viviendas y a toda la familia vivió feliz para siempre colorín colorado este cuento se ha acabado.

- Riqueza - Avaricia

Historia 1: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M () / F(x)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban. Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás

hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

El adulto con gran emoción vio a su alrededor un cuarto con gran espacio, también vio 2 carros estacionados en su cochera y los dos carros nuevos, el gran hombre vio un gran jardín que tenía una fuente de piedra, vio mayordomos en la cocina, había una gran meza tendida en su comedor, vio a 2 perros muy grandes y hermosos, y vio una gran casa, pasaban los días y él se iba volviendo más y más egoísta con el pueblo un día una mujer se acercó a la puerta de aquel hombre y toco suavemente, se abrió la puerta del hombre mostrando una cara de envidia hecho a la mujer que algún día había sido su madre. El hombre disfruto de toda su riqueza, aquel deseo que él había pedido no duraría mucho tiempo si él seguía siendo como era. Una noche oscura con la luna puesta en su punto más alto se holló un suave toque en la puerta, el hombre con un gran enojo salió, vio una cara de angustia reflejada en el rostro de la mujer que fue su madre el con su corazón hecho de piedra no hizo caso al consejo de su madre que decía. " El orgullo te va a acabar" esa noche e perdió todo, apostando, regalando etc. la mujer volvió a su casa al ella estar durmiendo escucho un toque en la puerta, era su hijo se le hecho a los pies y el pidió disculpas la mujer con gran misericordia lo cogió en sus brazos y lo perdono.

Historia 2: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M (x) / F ()

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban. Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Salí y vi que mi casa era de ricos y tenía en mi cochera muchos carros 3 buggatis y muchos más salí y mi familia estaba completa por que se le había muerto su papá, entonces ahí estaba tenía muchos perros de la mejor raza y vivió feliz por siempre.

Historia 3: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M (x) / F ()

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban. Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Se sorprendió de que era adulto y su deseo se había cumplido de tener mucho dinero.

Historia 4: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 10

Género: M (x) / F ()

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Que tenía montones y montones de monedas y billetes y era rico entonces se puso a comprar lo que quiso.

Historia 5: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M () / F(x)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la

había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Que era muy rico muy rico y tenía un trabajo bueno y tenía una bonita familia y le dio cáncer y ala semana estiro el pie en el baño y murió.

Historia 6: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M () / F(x)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó

que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Fue a una isla privada en Dubái y se casó.

Historia 7: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 10

Género: M () / F(x)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban. Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Que su mundo era un mundo diferente ya nadie trabajaba y todos se pasaban horas y horas en familia los niños disfrutaban estar con su familia y todo ahora era muy diferente todo el vecindario tenía dinero suficiente para toda la vida era un niño muy feliz.

Historia 8: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M () / F(x)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban. Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Estaba en París con mucha comida y de postre había toneladas de helado y chocolate.

Historia 9: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M () / F(x)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

El niño se volvió adulto y se dio cuenta que no estaba en su casa, estaba en una casa mucho más grande, tenía cocinera, mayordomo ,jardinero y una alberca pero se dio cuenta que los que estaban al lado de él no eran sus padres pero actuaban como si él fuera su hijo, entonces se salió de su casa y fue a buscar la botella ,cuando la encontró frotó la mancha y salió el mago ,entonces el niño le dijo mago yo te dije que de grande quería ser rico pero quería estar con mi familia, el mago lo entendió y le dio lo que él quería, estaba de nuevo en esa gran mansión pero esta vez estaba con sus padres y vivieron felices para siempre.

Historia 10: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M (x) / F ()

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban. Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás

hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Y luego pasaron años y se robaron toda su riqueza y se quedó pobre y volvió la riqueza para siempre.

Historia 11: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M (x) / F ()

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Su casa era una mansión de diamante, tenía un Lamborghini y tenía todos los videojuegos del mundo y era millonario.

Historia 12: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 10

Género: M (x) / F ()

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban.

Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Tenia 2 carros una mansión y podía volar y era invisible inmortal y tenía súper poderes y aparte era el más rico del mundo.

Historia 13: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 10

Género: M () / F (x)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban. Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Se levantó y vio que todo estaba lleno de dinero su cuarto él estaba muy feliz era el hombre más rico pero paso el tiempo y él se desesperó que le hicieran

tanta alteza pero no se pudo liberar de eso y ahora era el hombre mas triste y amargado del mundo.

Historia 14: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 11

Género: M () / F (x)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban. Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Se volvió rico, pero duro poco hasta que uso su riqueza para el mal y la riqueza fue desapareciendo de poco a poco hasta que se dio cuenta del mal que había

hecho después de que reconoció su mal fue y reparo su problema, pero fue tarde y llegó la muerte.

Historia 15: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 10

Género: M () / F (x)

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban. Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Se miró en el espejo y se vio más guapo con mucho dinero y se casó con una joven la más joven y bella de ahí al pasar el tiempo tuvo la casa que había soñado como cuando niño antes que al mago apareciese tuvo 2 hijas y 2 hijos y eran muy bonitos como su padre y su madre y vivieron muy felices.

Historia 16: EL OBJETIVO DE LA SIGUIENTE ENCUESTA ES DE CARÁCTER ACADÉMICO Y TRATA SOBRE LA EVALUACIÓN DE IMAGINARIOS DE LA COMUNIDAD. EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS SERÁ CONFIDENCIAL Y GLOBAL.

Edad: 10

Género: M (x) / F ()

Érase una vez un niño muy risueño y juguetón. Vivía en una colonia muy con muchas personas, donde los papás, abuelos o tíos trabajaban duramente y las mamás se quedaban en casa con los quehaceres o algunas también trabajaban. Una mañana ese niño al despertar salió a la calle a jugar con sus amigos como acostumbraba, y de repente vio algo que brillaba a un lado de la calle escondido detrás de unas hojas de árbol. Al acercarse notó que era un objeto extraño, parecía una botella, pero era pesada y resplandeciente, pero muy rara, nunca la había visto y rápidamente la escondió en una mochila que tenía a su lado y se la llevó a un pequeño parque de la colonia. Detrás de un árbol donde era su escondite especial, volvió a sacar su botella extraña para verla mejor, y notó que en un lado tenía una mancha tomó su playera y trató de frotar la mancha, cuando algo inesperado sucedió. Un enorme mago salió de la botella y le dijo al niño: Pide un deseo que podrás cumplir solo cuando estés grande y podrás hacer lo que quieras de adulto. Él lo pensó y el mago entendió perfectamente lo que el niño quería

Al pasar el tiempo, una mañana al levantarse de su cama, se dio cuenta que su sueño se había hecho realidad entonces esto pasó...

Que el mago le dio mucho dinero y compro la policía, dominaba por 10 años y finalmente envejeció, murió y todos quedaron felices.

5. Modelo de gestión enfocado a la cultura corporativa y orientación al diseño

Generación de Conceptos

1.-Gestión gubernamental - Periodos cortos/Oportunidades y desventajas

El desarrollo del proyecto al gestionarse con un ente gubernamental, ante los periodos de desarrollo de cada mandatario, permite la implementación de las estrategias a partir de los sistemas complejos que pueden llegar a ser oportunidades y desventajas según los siguientes criterios:

- *Ventajas:* La investigación siempre ha sido un aliado para los desarrollos potenciales de las economías en las naciones. Lastimosamente no se ha aprovechado al máximo su potencial, es por esto que al desarrollar estrategias basadas en un sistema que ha sido de alto impacto en diversos ámbitos y donde los cuales han dado resultados positivos, puede ser de gran atractivo para las políticas y su gestión, ya que de esta manera se pueden valer de su divulgación para promover las actividades en las cuales se está invirtiendo, y que de manera consciente se está evaluando un plan estratégico para poner en práctica y alcanzar las metas de desarrollo a corto, mediano y largo plazo, aunque no se vean los resultados de manera masiva en su gestión.

Ejemplo de este punto lo vemos en diferentes fuentes científicas evaluadas y aplicadas en ciudades como explica Steven Johnson en su libro, *Sistemas emergentes*: Que tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software; donde evalúa el desarrollo de la ciudad de Manchester 1300 DC y como la Inteligencia Colectiva hace que el desarrollo de la ciudad y su dinamismo se haya mantenido después de tantos años, y la economía sea estable donde todos ganan, como lo indica la teoría de Juegos. (Johnson,



2003)

- *Desventajas:* La inserción de una metodología basada en los sistemas complejos en un periodo de mandato presidencial o municipal (3 años) se puede percibir: “Este plazo es notoriamente insuficiente para incentivar a los gobiernos locales a emprender proyectos ambiciosos y con duración de varios años. Lo ideal hubiera sido crear un esquema de reelección que incentivara a los gobiernos a emprender simultáneamente proyectos de corto, mediano y largo plazo” (Tarriba, 2014). Bajo esta premisa, el proyecto se pueden ver resultados notorios para los siguientes gobernantes y esto puede ser poco atractivo para los mandatarios actuales.

2.- Investigación de desarrollo de las ciudades-Ideas a través de participación Ciudadana

A través de las actuaciones públicas explorando las contribuciones del enfoque comunicativo como paradigma emergente que favorecen la participación y el consenso social. (Gutiérrez Chaparro, 2012)

De esta manera, y a través de la participación colectiva, se pueden desarrollar estrategias emergentes de las necesidades reales de las comunidades, insistiendo constantemente en la investigación mutua tanto de la gestión como del colectivo, y logrando a través de investigaciones etnográficas, descubrir la raíz de errores del pasado que se pueden solucionar con los hallazgos actuales.

A su vez, a partir de la participación ciudadana se rompen barreras que usualmente se tienen ante los organismos competentes, por la desconfianza ante la mala administración de los mandatarios precedentes y



también se animan los pobladores ya que parte de las soluciones evidenciadas han sido parte de su colaboración, y de esta manera al desarrollar una propuesta de igual forma se sentirán parte de la resolución ante los diferentes problemas.

3.- Desarrollo contante de investigación- Oportunidades de nuevos *productos*

A partir de los constantes cambios en las ciudades y al lograr evaluar las necesidades reales de sus habitantes, puede llegar a desarrollarse un mercado emergente a partir de los factores identificados, logrando ingresar a las localidades productos que intervengan de manera general en la mejora económica o el desarrollo económico



de diferente índole. Estos productos pueden introducirse de manera consciente o inconsciente pero los mismos afectarán de forma directa en el desenvolvimiento de la comunidad porque afectará su desarrollo conductual logrando así alcanzar los objetivos propuestos.

La habilidad de estudio de la matriz de la comunidad categorizándola como un sistema, ante el entorno que es constantemente cambiante, se podrá introducir objetos diferentes a la matriz. (Compeán, 2013)

Estrategias de Diseño

- Evaluación de *Imaginarios urbanos*- Pobreza-Influencia del entorno

Las significaciones imaginarias sociales crean un mundo propio para la sociedad considerada, son en realidad ese mundo: conforman la psique de los individuos. Crean así una “representación” del mundo, incluida la sociedad misma y su lugar en ese mundo: pero esto no es un constructum intelectual; va parejo con la creación del impulso de la sociedad considerada (una intención global, por así decir) y un humor o

Stimmung específico –un afecto o una nebulosa de afectos que embeben la totalidad de la vida social. (Castoriadis, El imaginario Social Constituyente, 2006)

Los imaginarios colectivos como herramienta para evaluar los sistemas complejos, se desarrolla dentro del instrumento para uso de la metodología categórica de los sistemas complejos, haciendo énfasis en el liderazgo individual y su relación con las mejoras desarrolladas en la colonia, denotando aspectos positivos de los mismos. A su vez, también evaluando el imaginario en cuanto a la percepción de los líderes que han surgido, y como ha sido el desenvolvimiento del mismo dentro de la comunidad y su receptividad ante los mismos.

También cabe destacar la importancia de evaluar los imaginarios dentro del marco de la pobreza porque, aunque se posean datos cuantificables a partir de sistemas como el Inegi, es necesario destacar su propia percepción ante la característica específica de la pobreza porque, aunque se tengan los datos duros que indican claramente una realidad, la psique del colectivo puede arrojar datos muy contrarios a lo cuantificable.

- Solidificación de las redes- *Vecinos*

Maximino Aldana en Las redes complejas indica que las redes poseen un conjunto de nodos que, interconectados actúan de alguna forma. En la naturaleza se encuentran diversos tipos de redes, incluso en la sociedad pueden existir diferentes conexiones en un mismo conjunto, y se pueden definir de



manera diferente dependiendo del enfoque que se quiera estudiar. Existen redes dirigidas y no dirigidas donde, este último caso la transmisión es recíproca y se corresponden mutuamente, mientras que en el primer caso (redes dirigidas), la conexión puede variar dependiendo del enlace o el contacto, que no necesariamente debe ser recíproco. (Aldana, Redes Complejas, 2006)

Bajo dicha premisa, al solidificar las vinculaciones entre las redes de la comunidad, es decir los lazos entre vecinos, familias y todos los habitantes de cualquier comunidad, la información que se transmitan unos a otros actuará de manera positiva creando alianzas para el fortalecimiento de la economía de la colonia. Esto se puede evidenciar de manera general por los cambios en la colonia en función al desarrollo económico, o simplemente a nivel individual o por familias ya que, al estrechar lazos de apoyo entre la red, muchas necesidades básicas serían cubiertas por los mismos miembros de la colonia.

- Vínculos con los entes gubernamentales o particulares-*Desconfianza*

El desarrollo implementado por los entes gubernamentales a pesar de tener buenas intenciones con el colectivo, suelen ser de cierta manera bien recibidos por los mismos, o de ser recibidos gran parte de la población implicada queda inconforme y sin estar del todo convencida que será por una buena causa,



simplemente se recibe por la necesidad del producto obtenido. Esta situación se agrava cuando se es necesario la inversión de tiempo y esfuerzo en un proyecto con proyección futura, porque no se ven los resultados de manera inmediata.

Dicha situación puede ser prevista al incluir al colectivo como estrategias para romper las barreras por la desconfianza generada, logrando que el proyecto tenga eficacia por la participación de ambas partes, dispuestas a participar o apoyar ante cualquier necesidad suscitada.

- Liderazgo entre las colonia- *Desarrollo colectivo*

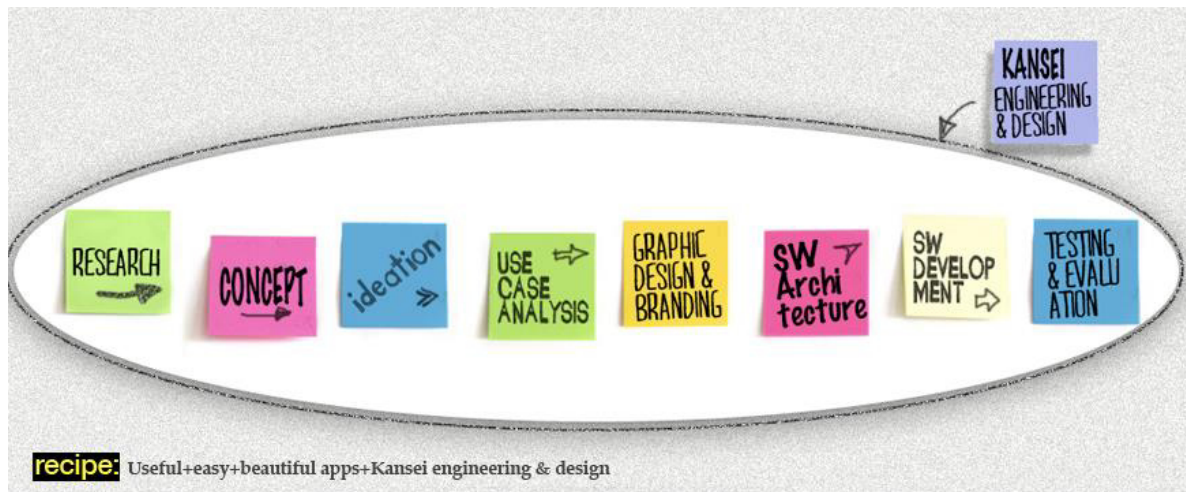
De igual forma, es importante resaltar que dentro de la colonia surgen figuras que de alguna manera son influyentes en el resto de la colonia y según la teoría de redes, “Quizá la característica más importante que distingue una red compleja es la

distribución de vecinos. Existen tres tipos de tipologías de redes: Poisson, topología exponencial y topología libre de escala, la cual, esta última se ve representada prácticamente en todos lados, “la característica más importante de las redes libres de escala es su alta heterogeneidad, ya que existen nodos con muy pocas conexiones, nodos medianamente conectados y nodos extremadamente conectados; aún se desconocen los procesos que conducen a la formación de las redes libres de escala” (Aldana, Redes Complejas, 2006). Los vecinos influyentes o líderes vienen a ser esos nodos donde los cuales se interconectan los diferentes hilos de la red y que indudablemente son de gran importancia para la matriz completa, en beneficio del desarrollo colectivo. Al identificar estos nodos de manera consciente por sus actitudes y disposición al proyecto, puede representar un gran avanzar para la aplicación de la metodología de sistemas complejos, ya que de esta manera con los líderes el proyecto puede ser mas permeable a la comunidad ya que la misma, tiene confianza a los nodos ya que pertenecen a su misma red.

- Incorporación de metodologías KanseiEngineering- Método de Cano

El desarrollo de una metodología que pueda presentar el proyecto a ser inmerso en la comunidad y el presentar propuestas para la elección de los mismos, es una estrategia que involucra a la comunidad con el poder de decisión. El método KanseiEngineering junto con el espacio de Kano, es uno de los tantos métodos que se pueden aplicar para alcanzar la participación colectiva y encontrar un equilibrio entre ambas partes con un desenlace provechoso.

Se requiere la presentación de las propuestas de manera gráfica (renders o 3D para la mejor visualización) como instrumento de participación para la selección del mas conveniente y así generar diferentes sensaciones para las alternativas de diseño. A su vez bajo esta premisa, se requiere un instrumento (encuesta posiblemente) con conceptos similares para no cansar al encuestado.



Junto con el método de Kansei se logra una correlación con el método de Kano, donde se toman en cuenta atributos al diseño que los pobladores en este caso toman en cuenta y seleccionan los más adecuados para sus necesidades, descartando los elementos innecesarios y destacando los que deben ir necesariamente en el diseño final.

Recursos

- Legislaciones

Ante las diversas legislaciones que se han implementado en cuestiones urbanas como las “visiones han hecho que la planeación urbana en México se entienda desde el punto de vista de la gestión o Administración Pública Federal con una Secretaria de Obras Publicas desde el año de 1891 hasta el año de 1976 con una óptica de visión del fenómeno urbano desde la Obra Pública, hasta la de los programas sociales de la Secretaria de Desarrollo Social (SEDESOL) a partir de 1988 y hasta la fecha, 2008. Entre estas dos visiones del fenómeno urbano existe una transición con la Secretaria de Asentamientos Humanos y Obras Públicas (SAHOP) entre 1976 y 1982 y la Secretaria de Desarrollo Urbano y Ecología (SEDUE) entre 1982 y 1988 donde se consideran ya a los Asentamientos Humanos, al desarrollo urbano y a la ecología” (López, 2008). Es un hecho que para la gestión es muy importante el desarrollo urbano, y esto hace que a nivel de legislaciones nacionales o propias del sector a intervenir, sea atractivo para la

inversión del sector público teniendo como antecedente todas las leyes dictaminadas para el apoyo del mismo.

- Teorías-Antecedentes/Sistemas complejos/teoría de redes y juegos-Economía y finanzas

Es importante destacar la amplitud de la investigación en las teorías a desarrollar como “juegos” que dentro del marco económico ha desempeñado un gran papel y dando resultados de gran importancia.

Robert Writh destaca en que la teoría de juegos implica la acumulación a largo plazo de la “actividad no nula” en el conjunto de la sociedad que viene a ser el soporte central de su construcción, donde se acumulan en sitios mayormente poblados, generando entre si oportunidades para beneficio mutuo, formando redes de intercambio, formando así el sistema social más complejo para la transmisión de información. Esto genera un cerebro “invisible” o colectivo y la acumulación de la actividad no nula en beneficio de todos los grupos sociales que pudieron participar en el juego. (Nadie Pierde. La teoría de juegos y la lógica del destino humano, 2005). Esta interacción de actividad no nula se ve reflejada en las estrategias financieras en cualquier ámbito a aplicar.

A su vez la teoría de juegos desempeña un papel importante dentro de la civilización urbana donde Manuel Castells hace referencia como una forma distintiva de organización social; la importancia del espacio como constitutivo de las relaciones sociales y como una expresión de la sociedad. (Castell, 2009)

Castell también hace referencia a la “Civilización urbana como una forma distintiva de organización social; la importancia del espacio como constitutivo de las relaciones sociales y como una expresión de la sociedad”, como parte de la sociología urbana en la sociedad de redes.

- Desarrollo basado en el cambio constante de las ciudades/Nuevos productos

El estudio multidisciplinario de las ciudades y sus cambios abismales hacen que la dinámica de diseño sea constante y de esta manera bajo la premisa de las necesidades que surgen ante las emergencias, se puede desarrollar mucho material en función de las mismas generando siempre nuevos productos. De este aspecto habla Steven Johnson, donde la identidad de una comunidad es cambiante y adaptable a las emergencias que suscitan después de la guerra, el gobierno aborda la problemática urbana, demoliendo barrios y creando complejos, lo cual se convertía en zonas de guerra debido a la pérdida de identidad con el barrio, formándose en un orden de forma descendente. Jane Jacobs, en New York, ante dichas políticas reacciona, e indica que lo mejor es observar las calles que si funcionan y aprender de ellas, basado en el ensayo de Warren Weaver, que exhortaba a la exploración de la complejidad organizada, comprendiendo el orden complejo de la ciudad y no arrasando con los barrios. También hace la analogía de la ciudad a un ser vivo, con capacidad adaptativa. (Johnson, 2003)

Implementación y resultados

- Esquema del desarrollo de los sistemas complejos

Bajo los patrones de los sistemas adaptativos para categorizar en este caso una comunidad, se desarrolla una propuesta para definir cada aspecto que conforma una colonia.

SISTEMA	SOCIAL
Procesador	Imaginarios Colectivos
Axioma o Programa	Cultura
Interface	Edificaciones y Mobiliario Urbano

Datos que fluyen	Símbolos, señales sensoriales y lenguaje
------------------	--

Ilustración 36. Componentes de la matriz para el diseño complejo. (Sosa Compeán, L. B. (2012).

- Unidades de medida

Periodo de gestión municipal (3 años)

Inicio de periodo Municipal (Año 0)	Implementación de Estrategia basada en sistemas complejos (evaluación previa de los índices establecidos en el sector a intervenir a través de las evaluaciones propias del municipio y/o datos estadísticos de Inegi)
Mitad del periodo (año y medio)	Evaluación de incremento de las tasas de empleo, mejora en los índices de educación iniciados, aumento de acceso a servicios y cualquier mejora en los índices de pobreza previamente evaluados
Culminación de periodo presidencial (año 3)	Evaluación nuevamente de los índices de pobreza para destacar su mejoría y propuestas de desarrollos que perduren para mantener estable la economía del sector intervenido (desarrollo comercial, vínculos entre la red y cualquier propuesta desarrollada en base a las necesidades descubiertas en el sector)

Fuente: Elaboración propia

Bibliografía

Aldana, M. (2006). *Redes Complejas*. México: Centro de Ciencias Físicas.

Aldana, M. (2006). *Redes Complejas*.

Almeida, M. D. (2008). *Para comprender complejidad*. Hermosillo: DR Multiversidad Mundo Real Edgar Morin, A.C.

Ayala Ruiz, L. E. (18 de 01 de 2005). *Teoría de Juegos*. Obtenido de Teoría de Juegos. [En Línea]: <http://www.3w3search.com>.

Bachelard, G. (2000). *La poética del Espacio*. Argentina.

Binmore, K. (1994). *Teoría de juegos*. McGraw-Hill. España: Interamerica de España, S.A.

BROSE, U. (2008). Complex food webs prevent competitive exclusion among producer species. publicado online.

Castell, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza.

Castoriadis, C. (1997). *EL IMAGINARIO SOCIAL INSTITUYENTE*. Obtenido de Educar: <http://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media/267/Castoriadis%20Cornelius%20-%20El%20Imaginario%20Social%20Instituyente.pdf>

Castoriadis, C. (2006). *El imaginario Social Constituyente*.

CHRISTOPHER, A. (1968). *La ciudad no es un árbol*. Buenos Aires: Standard.

Compeán, L. S. (2013). *Sistemas Complejos en el Diseño*. Monterrey.

Coneval. (08 de 2016). *Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social*. Recuperado el 22 de 08 de 2016, de <http://www.coneval.org.mx/Medicion/Paginas/Medici%C3%B3n/Indicadores-de-carencia-social.aspx>

GARCÍA ORTEGA, R. (Diciembre de 2001). Asentamientos irregulares en Monterrey. *Frontera Norte*, págs. 119-155.

- Gastaldi, C., & Urrea, M. F. (1998). Teoría de la decisión: contribuciones s de Von Neumann. Divulgaciones Matemáticas. Maracaibo: Facultad Experimental de Ciencias. Universidad del Zulia.
- George, m. (2003). *Universidad de Valencia*. Obtenido de <http://www.uv.es/~friasnav/AlfaCronbach.pdf>
- GIBBONS, R. (25 de Enero de 2005). *An introduction to aplicable*. Obtenido de <http://papers.nber.org/papers/to199.pdf>.
- GOLEMAN, D. (2009). *Inteligencia ecológica*. Kairós.
- Grillo, A. C. (2005). *La Arquitectura y la Naturaleza Ciompleja: Arquitectura, ciencia y mimesis a finales del S. XX*. Barcelona.
- Grillo, A. C. (2005). Tesis de Doctorado Universidad Politécnica de Catalunya/ La arquitectura y la naturaleza compleja: Arquitectura, ciencia y mimesis a finales del S.XX. Barcelona.
- Gutiérrez Chaparro, J. J. (2012). Planeación en Sistemas Complejos : el enfoque comunicativo en la formulación de planes para el desarrollo urbano.
- HEREDIA DOVAL, D. (2013). REDES, SISTEMAS Y EVOLUCIÓN. *UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID*.
- Hernández Sampieri, R. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- HOUNG, M. (1995). *Cities and natural Process*. Barcelona: Gustavo Gili.
- ILYA, P. (1996). Diseño Biomimético. En P. ILYA, *El tiempo y el devenir* (pág. 171). Gedisa.
- JOHNSON, E. (2003). *Emergence. The Connected Lives of Ants, Brains, Cities and Software*. Madrid: Turner.
- Johnson, S. (2003). *Sistemas emergentes o que tienen en común las hormigas, neuronas, ciudades y software*. España: Fondo de cultura económica, para América latina.
- Josep María Montaner Martorell, Z. M. (2010). Reflexiones para proyectar viviendas del siglo XXI. *Revista de Arquitectura de la Universidad de los Andes*, 82-99.
- Katya, M. (2006). *Prácticas e Identiades Sociales: Prosaica dos*. México: Conaculta.
- López, G. L. (Mayo de 2008). *Ciudad y derecho*. Obtenido de Ciudad y Derecho. Normativas aplicables al Desarrollo Urbano. El Caso Veracruz.: <http://ciudadyderecho.blogspot.mx/2008/08/legislacin-planeacin-y-gestin-urbana-en.html>

- Luhmann, N. y. (1971). *Luhmann: "Moderne Systemtheorien als Form gesamtgesellschaftlicher Analyse"*. Frankfurt: Suhrkamp.
- MARTÍNEZ LÓPEZ, M. (2003). LOS MOVIMIENTOS SOCIALES URBANOS. Un análisis a la obra de Manuel Castells. *Revista Internacional de Sociología*, 81-106.
- MAXIMINO, A. (2006). *Redes Complejas*. México: Centro de Ciencias físicas UNAM.
- Mejía, B. M., & Giraldo Marín, L. (2011). Estrategias comunicativas para la movilización social en procesos de planeación del desarrollo local. *Argumentos. Revista de crítica social. Comunicación, medios y políticas públicas. El panorama actual en América Latina*, 57.
- MEJÍA, B. M., & GIRALDO MARÍN, L. (2011). *Estrategias comunicativas para la movilización social en procesos de planeación del desarrollo local*. Buenos Aires: CLACSO.
- MOIGNE, M. Y. (2003). Polifónicas idéas: por uma ciência aberta. En E. Morin. Porto Alegre: Sulina.
- MORIN, E. (1999). En *Método 3 –o conhecimento do conhecimento* (pág. 78). Porto Alegre.
- Nadie Pierde. La teoría de juegos y la lógica del destino humano*. (2005). Baecelona: Tusquets.
- NIKLAS, L. (1997). *La sociedad de las sociedades*. Frankfurt: Herder.
- PAULOS, J. A. (1999). *Érase una vez un número*. Tusquets.
- PRIGOGINE, I. (1996). El fin de las certidumbres. En I. Prigogine, *El fin de las certidumbres* (pág. 30). Santiago de Chile.
- PRIGOGINE, I. (1996). El tiempo y el devenir. En I. PRIGOGINE, *El tiempo y el devenir* (pág. 171). Gedisa.
- PRIGOGINE, I. (1996). El tiempo y el devenir. En I. PRIGOGINE, *El tiempo y el devenir* (pág. 174).
- RIECHMANN, J. (2014). *Un buen encaje en los ecosistemas*. Madrid: Los libros de la Catarata.
- RODRÍGUEZ V, J. C. (Julio de 2011). PLANIFICACIÓN URBANA EN PERSPECTIVA: UNA MIRADA A NUESTRA FORMACIÓN EN TEORÍA DE LA PLANIFICACIÓN URBANA. Toluca, México.
- Rodríguez, D. E. (2012). *Biomímesis: la vieja innovación*. Obtenido de <http://blog.greenmomentum.com/wp/?p=1375>.
- Rosero, M. Á. (2001). Vivienda...vivienda mínima. *Revista académica e Institucional de la UCPR*, 103-111.
- Salvador Menor Roselló, X. M. (2003). La vivienda como problema educativo. *Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales*.

- Solé R, M. S. (1996). *Orden y caos en sistemas complejos*. Edicions UPC.
- SOLÉ, R. (2010). *Redes Complejas. Del genoma a internet*. Barcelona: Tusquets Editores.
- Sosa Campeán, L. B. (2012). *Diseño basado en los Sistemas Complejos Adaptativos: El diseño de objetos autorreferentes*. San Nicolas de los Garza: Aunl.
- Sosa, L. (2012). *Diseño basado en los Sistemas Complejos Adaptativos: El diseño de objetos autorreferentes*. San Nicolás de los Garza: UANL.
- SOTO, A., & VALENTE, M. R. (2005). Teoría de los juegos: Vigencia y limitaciones. *Revista de Ciencias Sociales (RCS)*, 497 - 506.
- Tarriba, G. (01 de 02 de 2014). *Imco*. Obtenido de http://imco.org.mx/politica_buen_gobierno/alcances-y-promesas-de-la-reeleccion-municipal-en-mexico/
- VERGARA, L. G. (Febrero de 2011). *HABERMAS Y LA TEORIA DE LA ACCIÓN COMUNICATIVA*. México.
- WRIGHT, R. (2005). *Nadie pierde. La teoría de juegos y la lógica del destino humano*. Barcelona: Tusquets.